

Número 22 • Año III • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
MEGADOSSIER
GUNSTAR HEROES
PREVIEWS
ETERNAL CHAMPIONS
DR. ROBOTNIK
DRAGON'S REVENGE
HULK
ZAPPINGS
SEWER SHARK
HOOK
MICROCOSM
SPIDERMAN
REPORTAJE
ELECTRONIC ARTS
CONCURSO: REGALAMOS 10 JUEGOS MEGA-CD
00022
8 414237 000160



3
TRES VECES
¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.
¿Eres rápido de coco? ¡Apúntate 3!
¿El cuerpo te pide acción? ¡Apúntate 3!
¿Te enrolla meterte en líos? ¡Apúntate 3!
Unitros
¡Todo un nú
3



DRIVE
MAS SONIC
Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC
y ... ¡¡ apúntate 3 !!
No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil. Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente rellenado a tu tienda favorita. Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más. ¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo. Algo único de SEGA, totalmente gratis: Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva, que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!. Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?. Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3. ¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando. ¿Qué otro día podría ser si no?.
ímero uno!.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.
SONIC 3
(Sello del Establecimiento)
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA
SONIC 3
NOMBRE
DIRECCION
C.P.
POBLACION
TELEFONO
SEGA

MEGA force

FEBRERO
Nº 22

Director General:
Josep Lobo Rodríguez
Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruíz

Director:
Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, J.Torroja, Agua MassMedia S.L.
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 78 31 Fax (93) 218 76 34

Publicidad:
ELEGEBE, S.L.
Avda. Daroca Nº 29
28017 Madrid
Tel. (91) 326 62 30

Producción: Artibox (Barcelona)
Preimpresión digital: Clickart (Madrid)
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Lener Printing

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721



Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, pral. 2º
08008 Barcelona

ESTE

MEGANOTICIAS

PREVIEWS

Muy pronto podrás disfrutar de ellos, pero mientras tanto, no te quedes sin saber de qué van... Estos son los juegos que van a salir al mercado en muy poco tiempo, y así te los presentamos.

SAYONARA

REPORTAJE



MES...

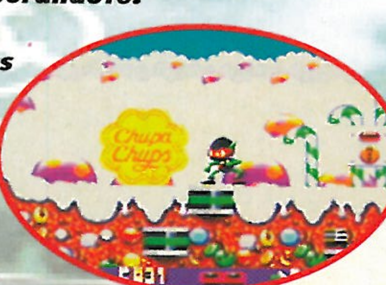
MEGADOSSIER

Volvemos a tener a una pareja como protagonistas del dossier, pero en esta ocasión son una pareja bastante especial: los gemelos Gunstar, que tienen que salvar a su planeta de la tiranía del Coronel Red, individuo malvado que ha reactivado al robot Destructor, encargado de acabar con el planeta. Si te atreves, llega hasta el final de este gran cartucho y ayuda a los gemelos en su misión.



ZAPPINGS

Estos son los juegos más actuales, los que ya están en tu tienda esperándote. Echa un vistazo, así sabrás por cuál puedes decidirte. Este mes, como puedes ver, los títulos en CD se llevan "el gato al agua".



MAESTRO SEGA

 Nuestro experto tiene lo que buscas: remedios contra los atascos, trucos para saltar niveles o tener más vidas... Ponte en sus manos, seguro que puede ayudarte.

EL PANTALLAZO

 ¡Este mes el concurso tiene unos premios de impresión: ocho juegos para el sistema CD de Sega, el Mega-CD! Si no quieres quedarte sin premio, llama rápidamente a la línea directa Mega Force y responde a nuestras preguntas. ¡Es muy sencillo!



EL TABLON DE SONIC

 Ya sabes que éste es tu tablón de anuncios: aquí puedes encontrar cualquier cosa que estés buscando de Sega: una consola "tirada" de precio, una lupa para tu Game Gear, alguien que quiere los cartuchos que ya no usas... ¿Quién dijo que el mercado de segunda mano no existe?

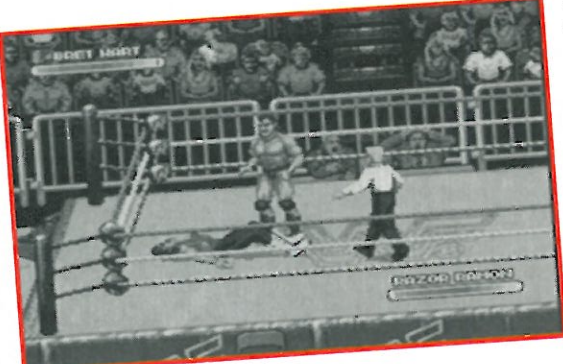
EL CORREO DE SONIC

 ¡No hay quien pare a Sonic! Desde que decidió ser héroe, no duerme, no come y casi no juega, con tal de contestar a vuestras preguntas. ¡Qué se le va a hacer, todos los héroes son así! De modo que... aprovéchate y averigua todas esas cosas que llevas tiempo deseando saber. Y que tus amigos se animen también, Sonic responde a todos.

JuGe ©93

Nueva distribución para Acclaim





Una de las firmas más importantes del país en lo referido a la disribución de productos de ocio, Buena Vista Home Video, ha asumido la distribución de los productos de Acclaim. Esta acción es el primer paso de Acclaim para que sus productos "*invadan*" nuestro país.

Y como primeras acciones comerciales, Acclaim ha lanzado una serie de cartuchos para las consolas Sega a lo largo del mes de enero, entre los que se incluyen estos títulos: Terminator 2: The Judgement Day en versión para las tres máquinas, la edición arcade de este mismo juego para las consolas de 16 bits y Addams Family y Robocop 3 para los tres sistemas.

A lo largo del mes de febrero, Acclaim tiene dispuesta la presentación de un buen número de cartuchos, ampliando la distribución con productos para Nintendo. Entre los títulos más destacables para Sega se encuentran Spiderman/X-Men, NBA Jam, Crash Dummies, Bartman, Spiderman: Return of The Sinister Six, Bart vs The World y WWF Royal Rumble.

La Fiebre de Dinosaurios No se Acaba con el 93

El pasado año, como todos vosotros ya sabéis, fue el año de los dinosaurios. Pero con el fin de 1993 no se han acabado los productos relacionados con estos animales prehistóricos. Lo último que sabemos al respecto es que Virgin está preparando un nuevo juego que llevará por nombre Dinoblaze y que se basará en las aventuras de unos dinosaurios patinadores (sí, habéis leído bien, dinos con patines) que luchan en las calles de la Nueva York del futuro. Las previsiones son que Dinoblaze salga al mercado en algún momento de este año y Virgin confía en que este juego sea lo mejor que se vea a lo largo de 1994. Cuando salga a la luz habrán pasado más de doce meses de desarrollo en las instalaciones de Virgin USA en California y contará con las más novedosas técnicas de animación, que superarán, según sus creadores a las conseguidas en Cool Spot o Aladdin.

PROPAD 2, LO ULTIMO EN JOYPAD DE SEIS BOTONES

La última oferta del fabricante inglés de periféricos se llama Propad 2 y es un joypad de última generación dotado con todo lo necesario para disfrutar a tope de los juegos que tengan acciones especiales.

Además de su magnífico aspecto externo, el mando cuenta con varias funciones imprescindibles para los actuales juegos de lucha. Entre ellas cabe destacar la inclusión de seis botones, de forma que podrás controlar al máximo todos los juegos que hay en el mercado, la función de autodisparo, que te ahorrará un inútil gasto de pulgares, y la relentización del juego, de manera que podrás pensar un poco más y realizar los más complicados movimientos sin demasiados problemas.

En este caso hay que señalar que el botón de "modo lento" es realmente eficaz y no como en otros joypads, que destacan por su diseño tal vez más espectacular, pero claramente de calidad inferior.

De cómodo uso y respuesta fiable, el Propad 2 garantiza muchas horas de buena diversión con prácticamente cualquier juego, por complicados o enrevesados que sean los movimientos a realizar.



Ren y Stimpy

Llega a Sega la pareja más absurda de los vídeojuegos

Populares gracias a la difusión de sus aventuras por un canal privado de televisión, Ren y Stimpy forman una de las más extrañas y absurdas parejas que se han asomado al balcón de la fama en los últimos años. Se trata de un perro y un gato con sus propias características personales y, por supuesto, con sus particulares capacidades en el campo del juego.

Ren es una especie de chihuahua cabezón y con muy mala idea, que sufre de una especie de stress crónico que le hace estar siempre al borde del colapso. Por su parte, Stimpy es un gato rojo con una inmensa nariz azul que si por algo destaca es por su curiosidad, su torpeza e incluso su gran simpleza, sin olvidar su inmensa barriga.

El argumento del juego es el de los héroes que evitan catástrofes mundiales: a raíz de la explosión de un extraño aparato que ha creado Stimpy, los dos personajes se ven involucrados en una búsqueda de todas las partes de ese invento, que se han esparcido por cinco escenarios (los del juego). Sólo reuniendo todas las piezas evitarán que caiga en manos de algún malvado que quiera tiranizar el mundo entero con semejante invento.

Quizá lo mejor del cartucho sean las posibilidades de los personajes. Tanto uno como otro pueden ser utilizados por su compañero para deshacerse de los enemigos o para superar los obstáculos. Así, Ren es una estupenda pala, una agresiva bola de criquet o un genial helicóptero, mientras que Stimpy es ideal como caballo, lanzanarices -perdón, lanzagranadas- taladro e incluso como improvisado globo.

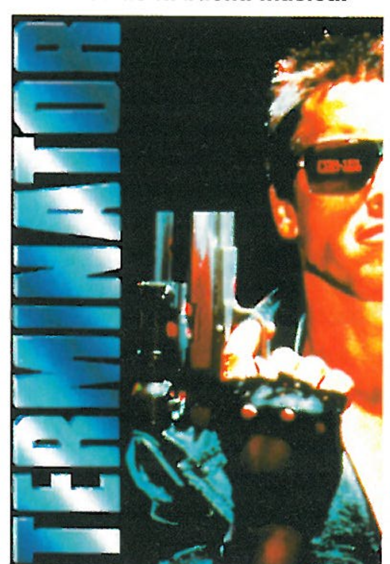
Terminator CD: de mal a peor...

Virgin ha publicado la versión para Mega CD del juego Terminator. Sin embargo, los resultados conseguidos por los programadores en esta adaptación distan mucho de ser lo más espectacular que se ha visto en la Mega CD.

Como muchos otros juegos editados para este sistema, Terminator CD aporta muy poco sobre la versión de Mega Drive. Si el juego original resultaba un poco pobre en niveles y dificultad, la nueva versión, que añade algunos niveles más, no resulta mucho mejor.

El argumento es simple. Asumes el papel de Reece y armado con una ametralladora deberás recorrer los diferentes escenarios acabando con todos los terminators que se crucen contigo. Los niveles son lineales y las únicas posibilidades son avanzar hacia la salida o retroceder por donde has venido. Cualquier cambio de dirección no establecido te lleva a chocar contra una pared. Además, los enemigos siempre te esperan en los mismos sitios.

En resumen, un título para salir del paso que apenas aporta nada novedoso a la versión del cartucho, salvo las secuencias de la película Terminator (la primera) que puedes ver en los cambios de nivel. Estas secuencias sí están bien tratadas. Eso sí, la banda sonora incluye diez canciones pertenecientes a la película, lo que aporta alguna característica positiva a los amantes de la buena música.





Posible lanzamiento en breve

GAME GENIE PARA MEGA CD

Aunque todavía no es oficial, parece que los investigadores de Codemasters han sido capaces de desarrollar un potenciador de juegos para la Merga CD de Sega. Al parecer el dispositivo se coloca entre el puerto de expansión de la Mega Drive y el conector de la Mega CD, de forma que se interfiere el paso de los datos mientras éstos se mueven desde el lector CD hacia la consola.

Es decir, el nuevo dispositivo emplea la misma técnica que los diseñados para las consolas convencionales, pero varía el lugar de inserción, ya que el origen de los datos no es un cartucho, sino un disco compacto.

Aunque no parece que las dificultades técnicas para desarrollar este artilugio sean demasiadas, el problema puede ser, precisamente, el diseño físico del aparato, ya que no vale simplemente con conectarlo como si se tratase de un cartucho, sino que hay que situarlo en una posición menos cómoda.

En cualquier caso, cuando tengamos más detalles sobre este nuevo dispositivo os lo presentaremos como corresponde.

SONIC VUELVE A SER EL PRIMERO

Hace unos días han llegado a la redacción de Megaforce los resultados de un estudio que se ha realizado en Estados Unidos entre chavales de 6 a 11 años sobre sus preferencias generales. Lo más importante de esta encuesta es que Sonic ha sido votado como el "personaje más popular del mundo" empatado a puntos con el prestigioso jugador de baloncesto de los Bulls de Chicago Michael Jordan y el forzudo y gigantesco actor cinematográfico Arnold Schwarzenegger.

Junto a este estudio, otra encuesta americana sobre las preferencias de los consoleros (máquinas, personajes, juegos, etc.) da el primer puesto de nuevo a Sonic, mientras que en segunda posición se encuentra la consola Super Nintendo, en tercera el juego Street Fighter, en cuarta el compañero de Sonic, Tails, y en quinta la consola Mega Drive (conocida en Estados Unidos como Sega Genesis).

Datos reveladores que, por el momento zanjan la vieja disputa sobre cuál de las dos mascotas más conocidas del mundo de las consolas es la más popular. Sonic se lleva, una vez más, el gato al agua.







Un año plagado de emociones SEGA

Los próximos doce meses serán especialmente emocionantes en el planeta de los vídeojuegos Sega si las expectativas que hay depositadas para este año se cumple.

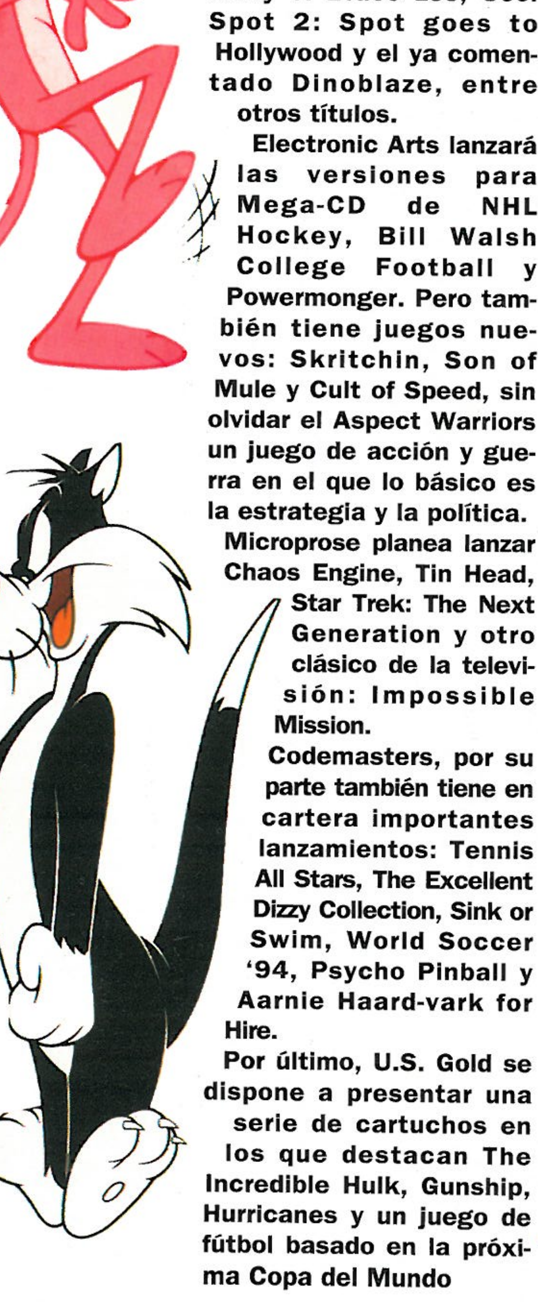
Hablemos primero del hardware, o sea, de las máquinas y dispositivos. Lo primero son los insistentes rumores que corren sobre el desarrollo de una nueva consola de 32 bits (el doble que la Mega Drive). Las noticias que se van filtrando desde los laboratorios de investigación de Sega apuntan a que la nueva máquina será algo así como una máquina de arcade del tamaño de una consola, con lector CD (y puede incluso que también de cartuchos), capaz de ofrecer unos gráficos sensiblemente mejores que los conseguidos por la mayoría de las máquinas dedicadas a los vídeo juegos actuales.

Otra de las alternativas que se está ensayando en Sega es la de un canal de televisión exclusivamente dedicado a los vídeojuegos. Esta iniciativa consiste en ofrecer a los usuarios de televisión por cable una amplia biblioteca de títulos a los que se podrá acceder por medio de un periférico especial.

También es posible que se modifiquen de alguna manera la Mega Drive y la Master System para adaptarlas a los tiempos que corren, con nuevo diseño (sobre todo más compactas) y quizá alguna prestación extra.

A caballo entre el software y el hardware están los productos de la línea Virtua. En primer lugar está el juego Virtua Racing que ya incorpora el chip DSP, un procesador que aumenta la potencia de proceso de la Mega Drive, permitiendo una sustancial mejora en los gráficos y que muy pronto se pondrá a la venta en nuestro país.

Este chip probablemente se utilizará en otros juegos relacionados con la realidad virtual como es Nuclear Rush, un juego de piratas de la era espacial, Matrix Runner, situado en un ciberespacio futurista y Outlaw Racing, un simulador de carreras de coches.



Las novedades que las compañías punteras piensan sacar al mercado a lo largo de los próximos meses son muchas y muy variadas. Acclaim tiene previsto lanzar Robocop 3, La familia Addams y el juego de Crush Dummies, así como NBA Jam, un juego de fútbol y Itchy & Scratchy.

Sony pondrá en la calle Flashback y Ground Zero Texas para Mega CD y algunos productos de simulación deportiva.

Tecmagik apostará por Sylvester & Tweety, además de los juegos basados en las películas de Steven Seagal y de la Pantera Rosa.

Por su parte, Virgin presentará en primavera su cartucho de baloncesto Jammit One-on-one para seguir con Dragon: The Story of Bruce Lee, Cool Spot 2: Spot goes to Hollywood y el ya comentado Dinoblaze, entre otros títulos.

Electronic Arts lanzará las versiones para Mega-CD de NHL Hockey, Bill Walsh College Football y Powermonger. Pero también tiene juegos nuevos: Skritchin, Son of Mule y Cult of Speed, sin olvidar el Aspect Warriors un juego de acción y guerra en el que lo básico es la estrategia y la política.

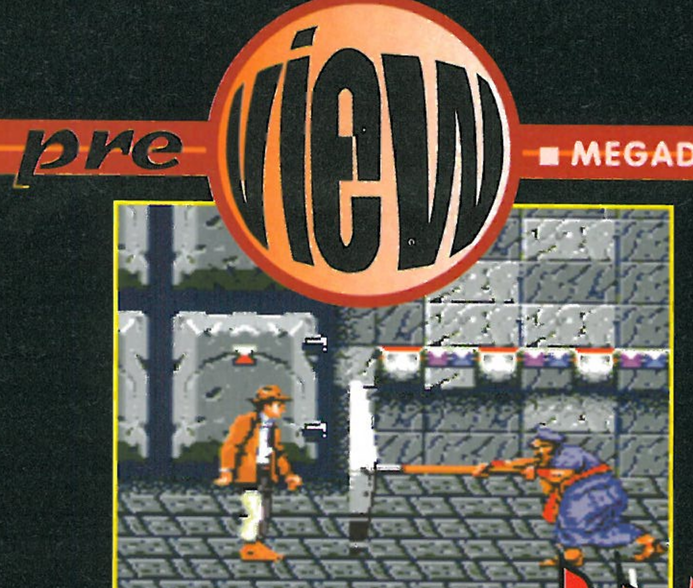
Microprose planea lanzar Chaos Engine, Tin Head, Star Trek: The Next Generation y otro clásico de la televisión: Impossible Mission.

Codemasters, por su parte también tiene en cartera importantes lanzamientos: Tennis All Stars, The Excellent Dizzy Collection, Sink or Swim, World Soccer '94, Psycho Pinball y Aarnie Haard-vark for Hire.

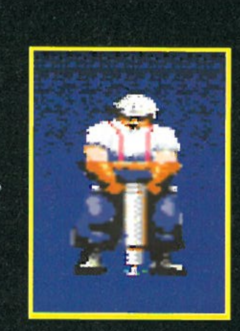
Por último, U.S. Gold se dispone a presentar una serie de cartuchos en los que destacan The Incredible Hulk, Gunship, Hurricanes y un juego de fútbol basado en la próxima Copa del Mundo

EDITOR SEGA

INSTRUMENT
STARRING YOUNG





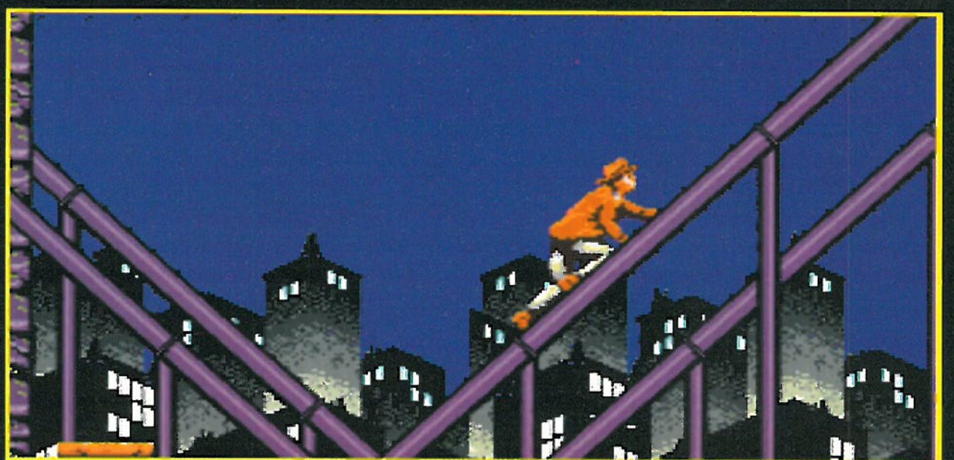


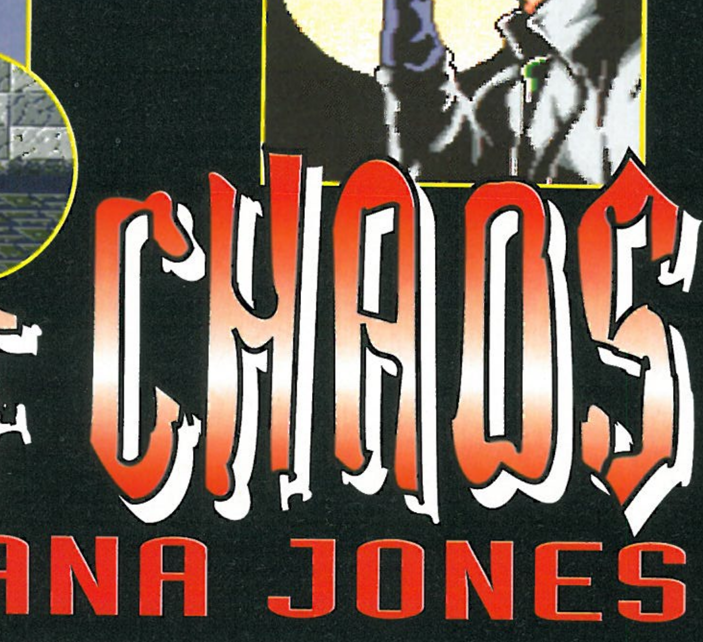
Como su propio nombre sugiere, pasarás a formar parte de las más complicadas y divertidas aventuras de doctor Jones cuando aún era un muchacho. En el mundo de "Instruments of chaos", encarnarás al mismísimo Indiana Jones, pero cuando era más joven y comenzaba sus singladuras como joven aventurero a la búsqueda de fabulosos tesoros y vestigios de civilizaciones gloriosas. El juego está inspirado en las conocidas películas de acción y te permitirá saborear los mejores momentos de la aventura.



UN AUTENTICO TROTAMUNDOS

Al comenzar la partida podrás elegir el lugar de comienzo. Tu periplo atravesará numerosos paises. Desde Egipto a Sudamérica, tendrás que arreglártelas contra tus eternos enemigos: los nazis. En Alemania deberás hacer frente a desagradables pilotos que harán auténticas locuras para acabar contigo. En Egipto ten cuidado con las tormentas de arena. Cuando por fin consigas superarlas te encontrarás con numerosos enemigos... ¡Desde luego no te aburrirás!





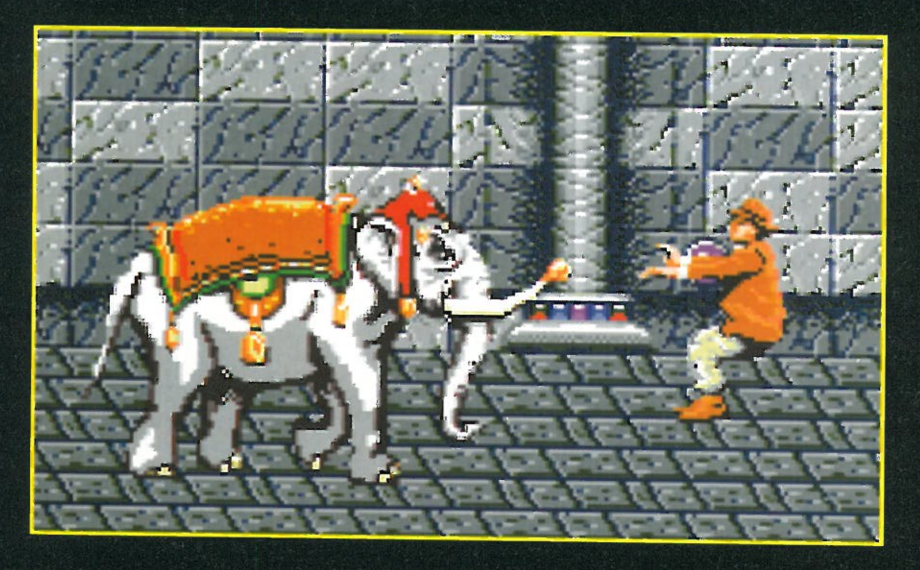






UN JUGOSO ARSENAL

Para deshacerse del adversario, Indy dispondrá de un nutrido conjunto de objetos, la mayor parte de ellos bastante peligrosos. Además de sus puños y su famoso látigo, podrá utilizar granadas o revólveres de última generación. ¡Cómo no! El látigo también puede ser utilizado para subir algunas cuestas empinadas, o trepar hasta pequeños desniveles sin demasiada dificultad. Continuará...

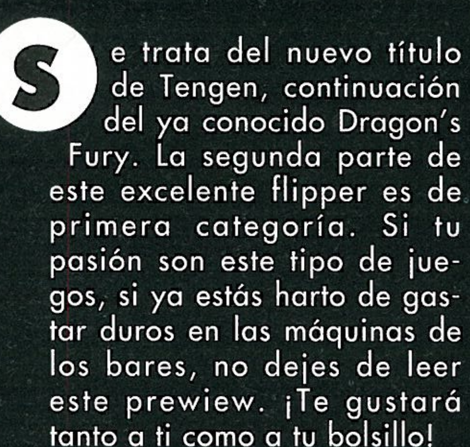








DRAGON



EDITOR TENGEN

Se trata del nuevo título de Tengen, continuación del ya conocido Dragon's Fury. La segunda parte de este excelente flipper es de primera categoría. Si tu pasión son este tipo de juegos, si ya estás harto de gastar duros en las máquinas de los bares, no dejes de leer este prewiew. ¡Te gustará tanto a ti como a tu bolsillo!





EN PLENA NATURALEZA

Descubrirás tres nuevos flippers, sensaciones más fuertes que haciendo "puenting" y un juego más rápido que un fórmula 1. Agárrate a lo que puedas porque está a punto de empezar la partida. La bola va a cambiar de velocidad y aplastar un par de monstruos por su camino, para acabar finalmente en las fauces de un dragón.... Camino de las etapas de bonus.



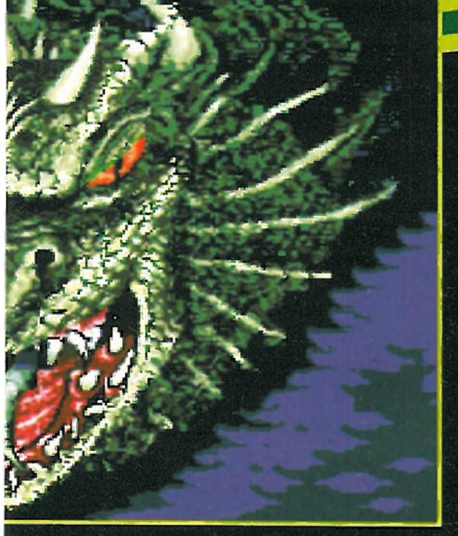




'S REVENGE











BONUS A GO-GO

Tu puntuación crece sin parar, los bumpers sufren, los bonus caen por todas partes, el flipper se tambalea bajo la presión de tus golpes. Consigue pasar a las etapas de bonus y lucha contra asquerosos monstruos. Si utilizas varias bolas de forma simultánea, la carnicería será todavía mejor. El viejo árbol de brazos amenazantes lo va a llevar muy claro en poco tiempo. Consigue liberar a tus tres amigos y no dejes de pulverizar al primer monstruo que se te ponga a tiro.

UNA AMBIENTACION DE HORROR

Las imágenes son sorprendentes. Enormes anacondas, horripilantes monstruos voladores, afiladísimas zarpas, calaveras, espadas y seductoras vampiresas. El ambiente embrujado y misterioso envuelve todo el juego. ¡Te va a encantar!





Es un viejo conocido nuestro loco profesor. Ahora ha vuelto a la carga con un ejército de robots y un plan todavía más malévolo. Si te fijas bien en él, observarás que no sólamente es tonto y cretino, sino que además es inútilmente malvado. ¡Yo desde luego, no lo trago ni medio! No pierdas ni un solo segundo y parale los pies lo antes que puedas...

A SALVAR LOS ALBARICOQUES

Su último invento consiste en la máquina de vapor "contra-leguminosas" y demás frutas del campo. Ha sido diseñada para eliminar todos los albaricoques de "Beanville". que crecían tranquilamente hasta la fecha. El sistema convierte las ricas frutas en robots esclavos y a las órdenes del ya conocido y siniestro doctor. ¡Triste final!

CONTRA LOS SERVIDORES DE ROBOTNIK

La lucha se desarrolla bajo tierra y en pequeñas galerías, frente al primero de los muchos servidores que tiene Robotnik. Desde el techo de la cueva caen pequeños albaricoques de todos los colores, que debes guardar en tu saco agrupándolos por grupos de colores. Para ordenarlos necesitarás que estén en contacto al menos 4 albaricoques de un mismo color. De esta manera podrás ir taponando el campo contrario hasta que ganes la batalla. Evidentemente el enemigo puede hacer lo mismo. ¡Ten cuidado!

INTELIGENCIA Y UNA BUENA VISION DE LA JUGADA

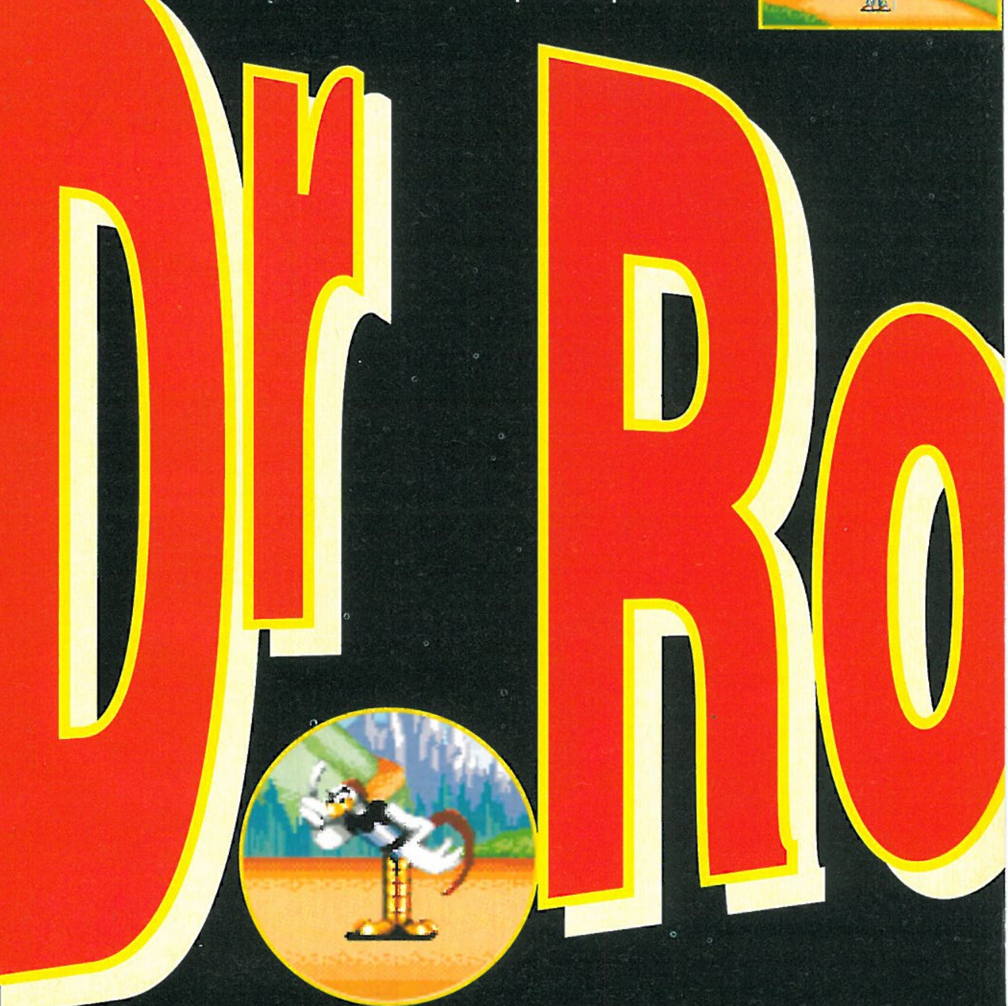
Sí. Estas dos cualidades son importantes para jugar con holgura. Si cojeas en alguna de ellas, no te preocupes, porque el juego te permitirá aumentar tus reflejos y aprenderás a aumentar tu astucia. Y si quedas con un amigo... ¡Ya es total! Prepárate para una buena crisis de risa nerviosa totalmente garantizada. En definitiva, se trata de un juego de los que hacen afición.

UN REMIX ENTRE TETRIX Y COLUMNS

Si tu afición es la de los juegos de acción/reflejos, estás de suerte. Sucumbirás a la tentación del Dr. Robotnik. En Japón ya se vende bajo el nombre de Puyo-Puyo, y aquí espero que en muy breves semanas esté ya con nosotros. A quien no creo que le guste nada la idea es a Sonic, su eterno enemigo y defensor de la justicia. ¡Hasta pronto!



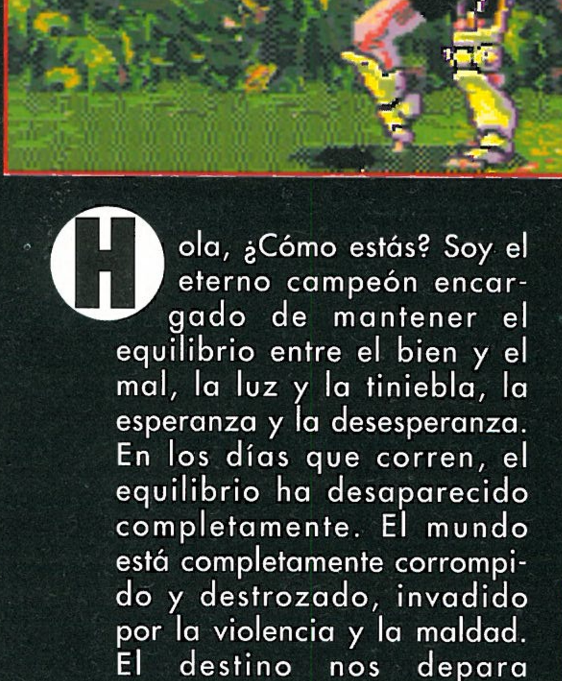




EDITOR SEGA


NEXT
1P DR R
YOU WIN
PLAY TIME
287 SEC
PASSWORD
STAGE 1
SCORE
00001778
STAGE 13
00000140
00000162
YOU WIN
PLAY TIME
131 SEC
NO BONUS
STAGE 4
00002265
00001081
botnik
SCENARIO MODE
1P VS. 2P MODE
EXERCISE MODE
OPTIONS





Hola, ¿Cómo estás? Soy el eterno campeón encargado de mantener el equilibrio entre el bien y el mal, la luz y la tiniebla, la esperanza y la desesperanza. En los días que corren, el equilibrio ha desaparecido completamente. El mundo está completamente corrompido y destrozado, invadido por la violencia y la maldad. El destino nos depara momentos terribles y crueles... ¡A no ser que actúes de forma inmediata!

NUEVE MAGNIFICOS LUCHADORES

Nueve personas de distintas épocas han sido asesinadas antes de que sus vidas afectasen nuestro actual destino. Pero yo, que soy la pura esencia de los más grandes maestros del arte marcial que han existido hasta hoy y he heredado todas sus sabidurías, energía interior y disciplinas, puedo devolver la vida a una de esas personas, sólo a una. Cada una de ellas puede tener un profundo efecto de cambio sobre el futuro, por ello tendrán que participar en una importantísima competición. Como resultado de ella, aparecerá un único vencedor que podrá regre-







EDITOR SEGA







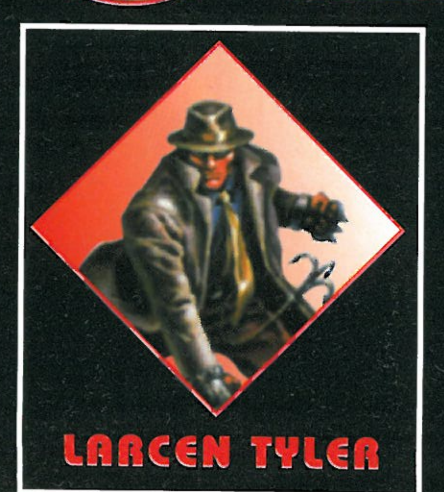






sar al pasado algunos segundos antes de producirse su propia muerte. Esto le permitirá alterar su destino y escapar a su propia muerte para conseguir cambiar el futuro. ¡Maestro, que dé comienzo el espectáculo...!



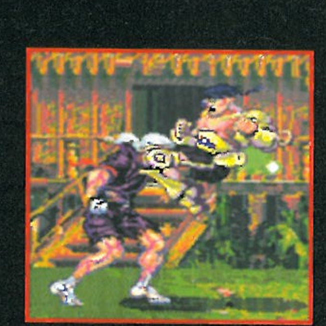


NOTA ACLARATORIA

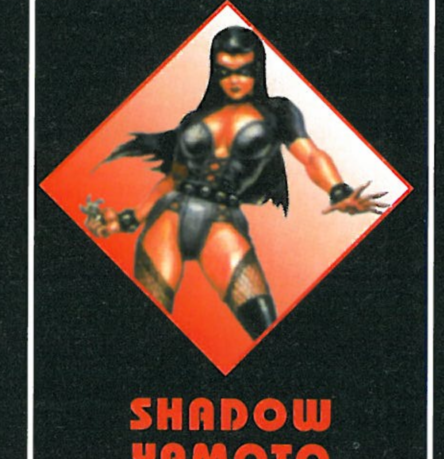
O sea, en otras palabras, la historia de Eternal Champions es una especie de competición entre personas

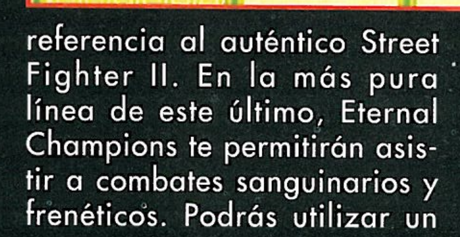












del presente que luchan en el futuro, para salvar el pasado... ¡No, no, perdón! Se trata de la historia de los hombres del pasado que se pelean en el presente para salvar el futuro. ¡Je, ya lo tengo! ¿O no sería lo contrario, es decir la inversión del espacio-tiempo en un contexto tetradimensional con cambio de referencia sobre la base de orígenes del tiempo?

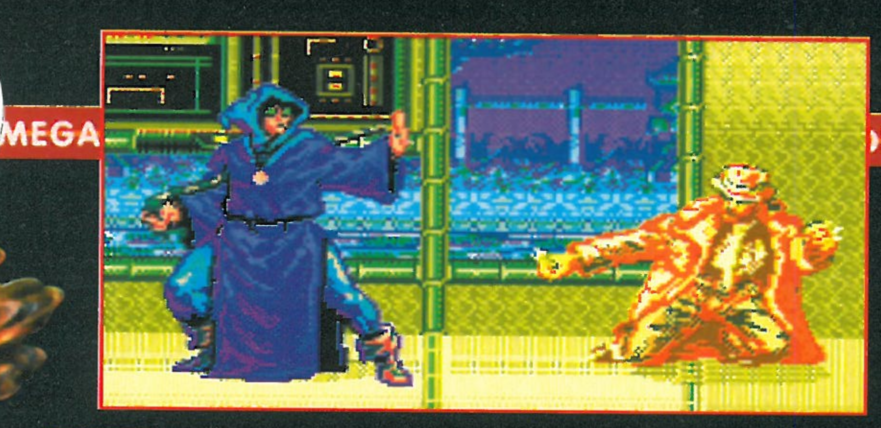
VERSION SEGA DE STREET FIGHTER II

Evidentemente es sacrílego hablar de un juego de lucha para MegaDrive sin hacer referencia al auténtico Street Fighter II. En la más pura línea de este último, Eternal Champions te permitirán asistir a combates sanguinarios y frenéticos. Podrás utilizar un enorme número de golpes distintos con los que intentarás derrotar a los contrincantes. Naturalmente, los golpes especiales aseguran el interés de este nuevo título del gigante japonés. Ha sido





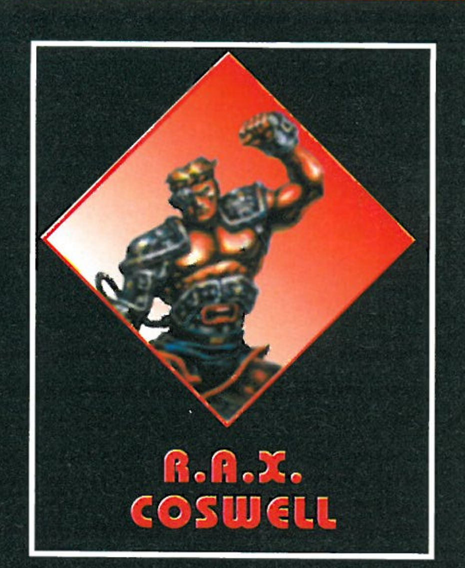
EDITOR SEGA



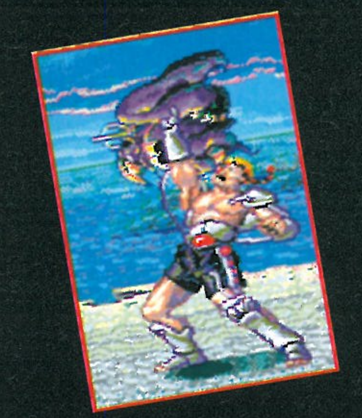




desarrollado por Sega Interactive U.S.A. El cartucho del juego es de 24 Megas ¡Ni más ni menos! Opciones por todas partes, distintas posibilidades en todos los recovecos del juego. Existe incluso la posibilidad de jugar al ralentí. ¡Al "juego de los juegos" le ha salido un serio competidor! ¿Quien saldrá vencedor de tan singular combate?

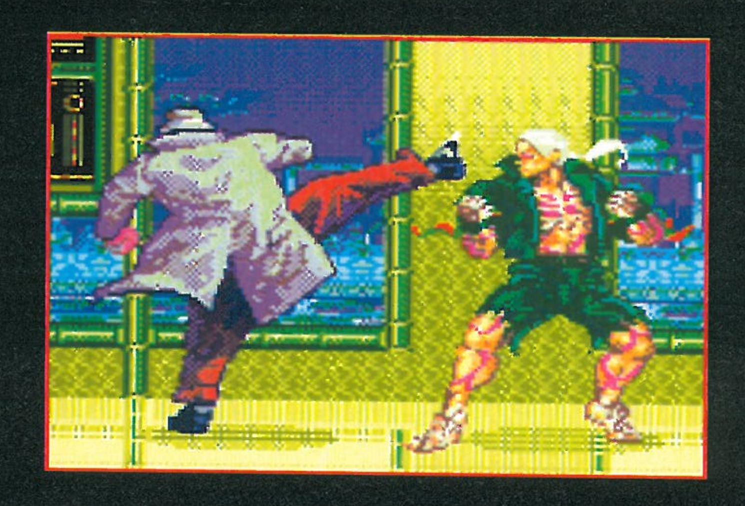










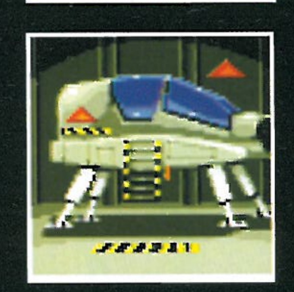


EDITOR US GOLD

GUN

No te creas que va a ser sencillo! El aprendizaje es duro y sacrificado. Antes de poder pilotar un verdadero helicóptero de combate deberás invertir un enorme número de horas en este simulador. Te llevará muchas semanas de duro trabajo hasta que puedas tener la ocasión de demostrar tu valía y valor. ¡Estos helicópteros valen un pastón! Esta es la mejor justificación de la existencia de los simuladores de combate.





PILOTAR UN HELICOPTERO: DURA TAREA

Deja que te cuente... A lo largo de tu carrera deberás intervenir en diferentes países y deberás resolver misiones muy diferentes, tanto de día como de noche. Con este simulador podrás viajar en cualquier momento a Oriente Medio, Asia o cualquier otro lugar según te dé. Podrás combatir en el aire a tus anchas y deberás destruir todo objetivo que entrañe peligro en tierra, como por ejemplo los carros blindados, la artillería y otros vehículos terrestres. También debes ser capaz de aprovisionar a tus bases militares con armamento transportado, recuperar soldados de tu ejército perdidos en tie-

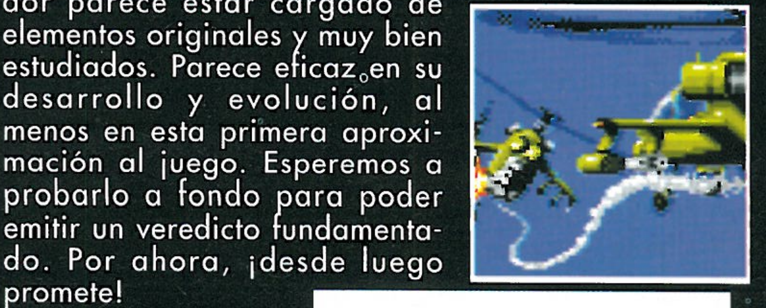


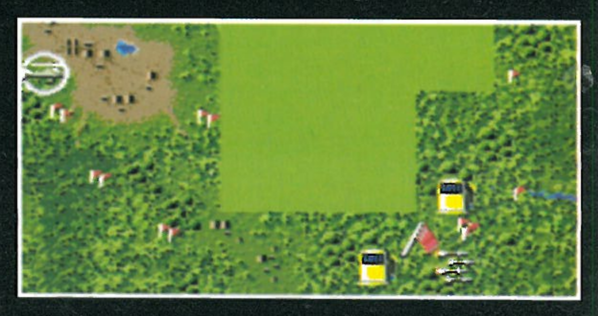
rra... ¡Vamos, una auténtica "tormenta del desierto" o del Vietnam!

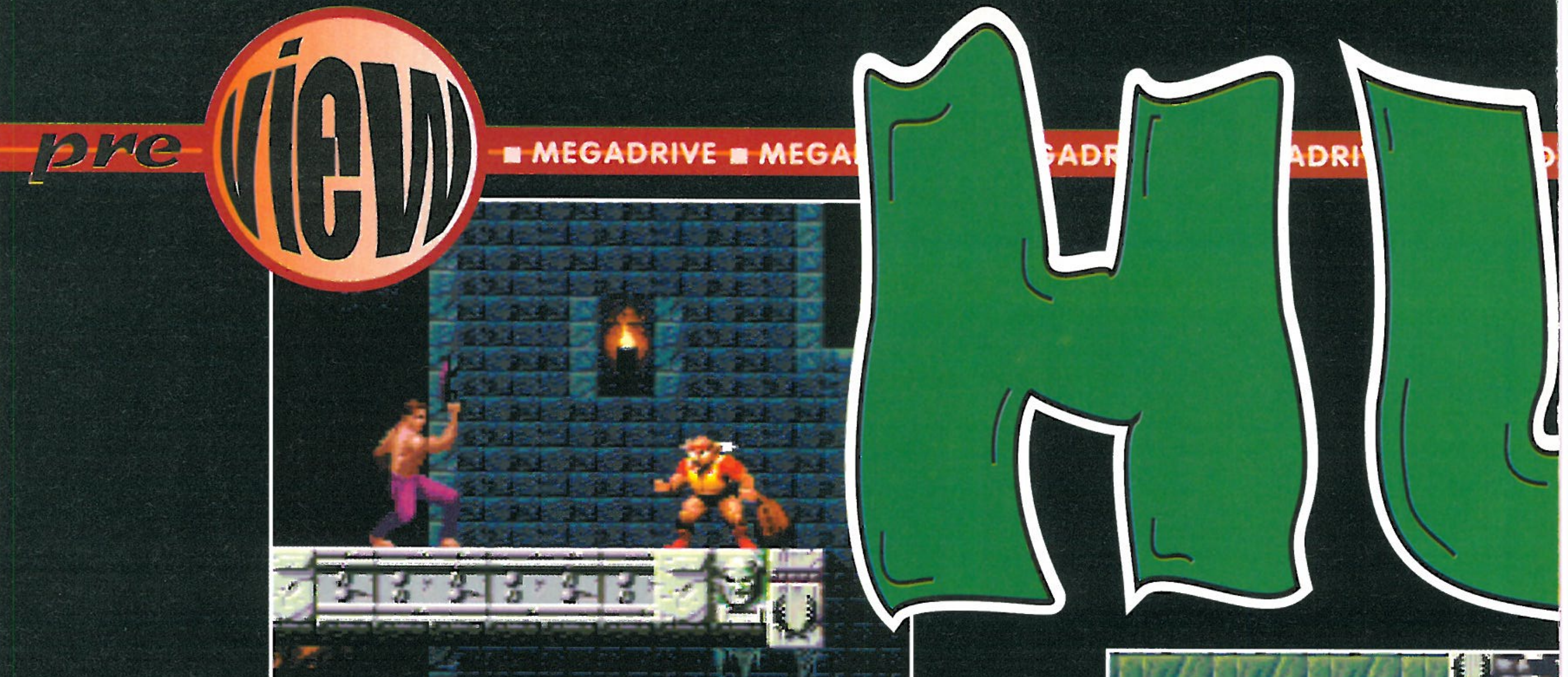
VISTA DEL COCKPIT /VISTA EXTERIOR

Ya estamos en ello... Aquí está el cockpit con todos sus instrumentos de control de vuelo. Una vez centrado y bloqueado el objetivo, lánzale un misil autodirigido, o dispara una ráfaga de ametralladora. ¡Que para algo vas equipado con cañones de 35 milímetros! Bueno, para ser tu primer intento... ¡no ha estado mal! Pero todo se complica en la vida... y en la guerra, ya ni te cuento. Para que te sea más sencillo, dispones de varias vistas dependiendo del nivel en el que estés. Ten cuidado con la artillería y sobre todo, con los otros helicópteros. Prueba todo tu arsenal de armas para aprender a controlarlas con precisión. Te gusta ¿Eh? Se trata más bien de un juego de tiro que de un juego de aventuras. En todo caso, este simulador parece estar cargado de elementos originales y muy bien estudiados. Parece eficaz en su desarrollo y evolución, al menos en esta primera aproximación al juego. Esperemos a probarlo a fondo para poder emitir un veredicto fundamentado. Por ahora, ¡desde luego promete!









HULK

Tras largos años de búsqueda espiritual y distintas experiencias científicas, la formidable potencia de Hulk así como su mecanismo de transformación metabólica han sido finalmente controlados. El Doctor Banner ha encontrado definitivamente la paz interior y el monstruo que lleva dentro no será más que una vieja leyenda... Pues no es así. La historia es completamente distinta. ¡Hulk no pasará tan fácilmente a la mitología! A partir de ahora, podrá transformarse con sólo beber una misteriosa poción mágica que le proporcionará una descomunal aunque controlable fuerza. ¿Por cierto, todo esto no recuerda una serie de historias ocurridas en algún momento histórico en las Galias?

UNA PAREJA SON DOS

En los sitios en los que uno no es capaz... ¡pues para eso está el compañero! Lo que para uno son obstáculos, para el otro es tarea sencilla. En definitiva, el compañero ideal. Hulk no necesita ningún tipo de arma, con solo mirar al enemigo, ¡éstos salen pitando como alma que lleva el diablo! Menuda fuerza y entereza. Puede destrozar a una persona apretándola contra sí mismo. Su descomunal fuerza le permite arrancar hasta las cabinas telefónicas. El doctor como tal, tiene un arma de fuego que le mantiene algo a salvo. Te habrás fijado que ya hace bastante tiempo que no usa camisa. ¡Su presupuesto no se lo permite!

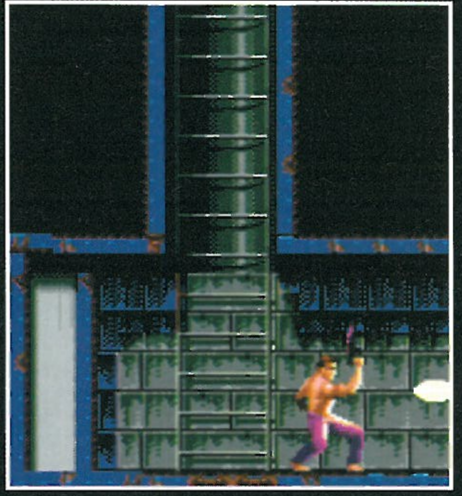
UN VIAJE A TRAVES DEL TIEMPO

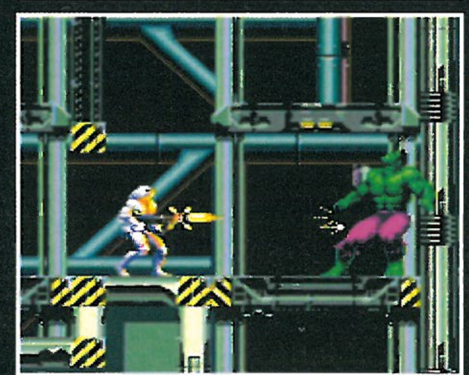
¿Qué puede haber 50 metros bajo nuestros pies? El doctor Banner ha llegado a increíbles conclusiones... ¿A dónde conducen estas escaleras y estos montacargas? Asombrosamente aparecerás frente a soldados medievales, o personajes del año 2000. La batalla será complicada, pero dispones de buenas cantimploras del mágico elíxir que te convertirán en la bestia verde: el increíble Hulk.

A ESPERAR: ¡QUE REMEDIO!

No hemos podido contener nuestras ganas de publicar las fotos de algunos de los primeros niveles de este fabuloso juego. En principio, su aparición está prevista para el mes de junio (!), pero prometemos mantenerte al corriente de lo que vaya ocurriendo. Va a merecer la pena.

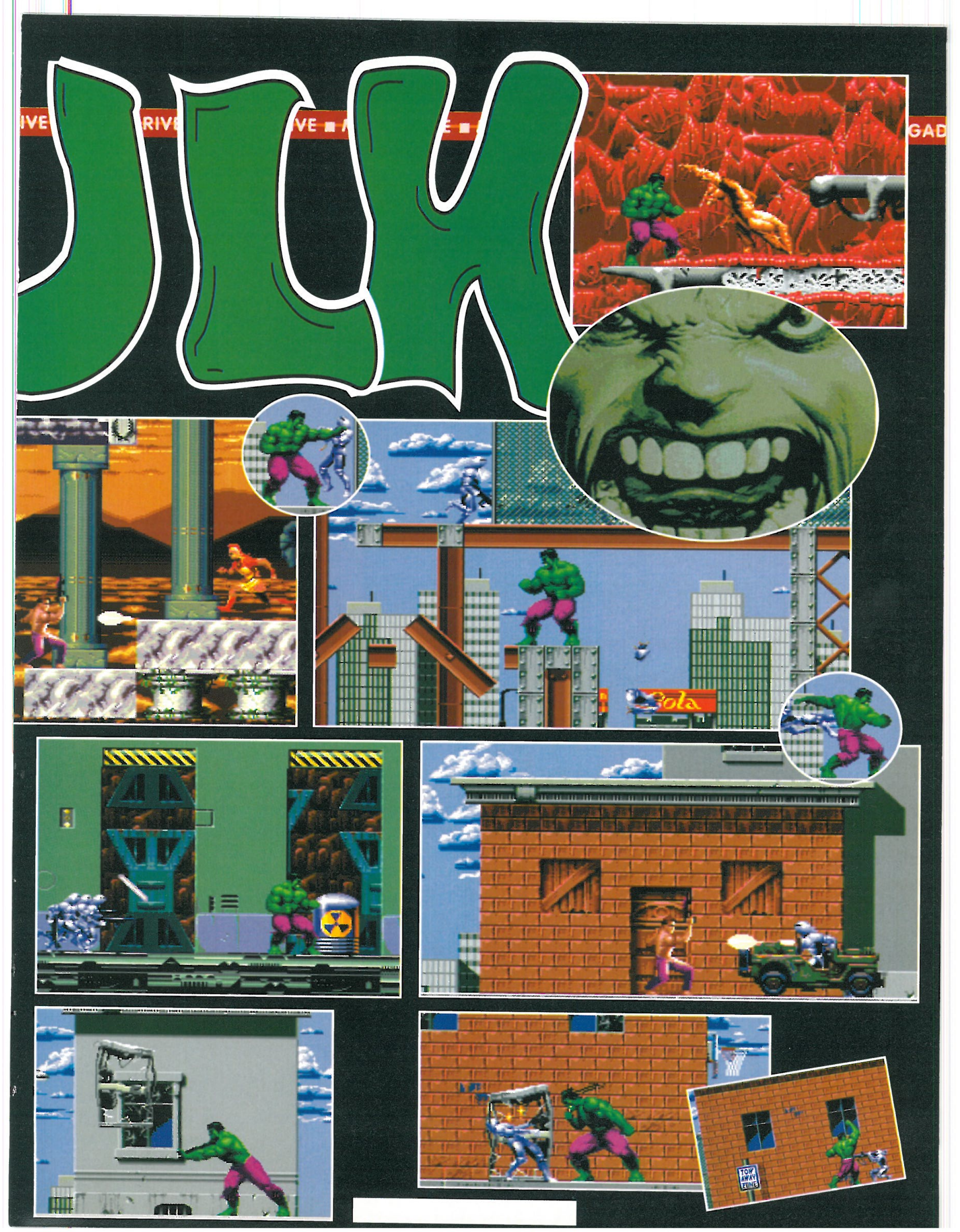








EDITOR US GOLD


Cola
TOW AWAY ZONE



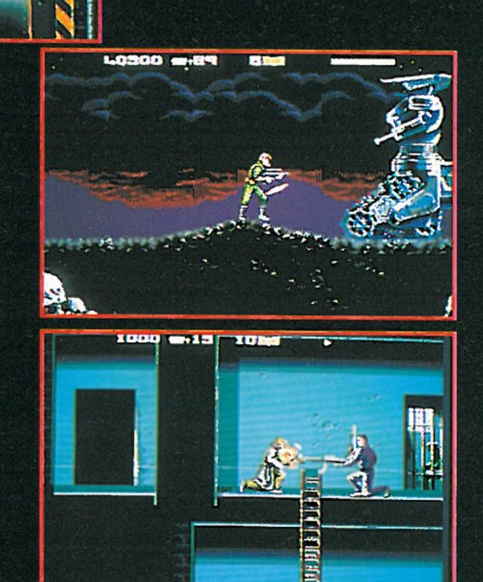
EDITOR VIRGIN

The TERMINATOR

Fue enviado al pasado para matar a la madre de su futuro enemigo. Terminator es una máquina de guerra super potente que no teme el dolor, las balas, ni la fatiga.

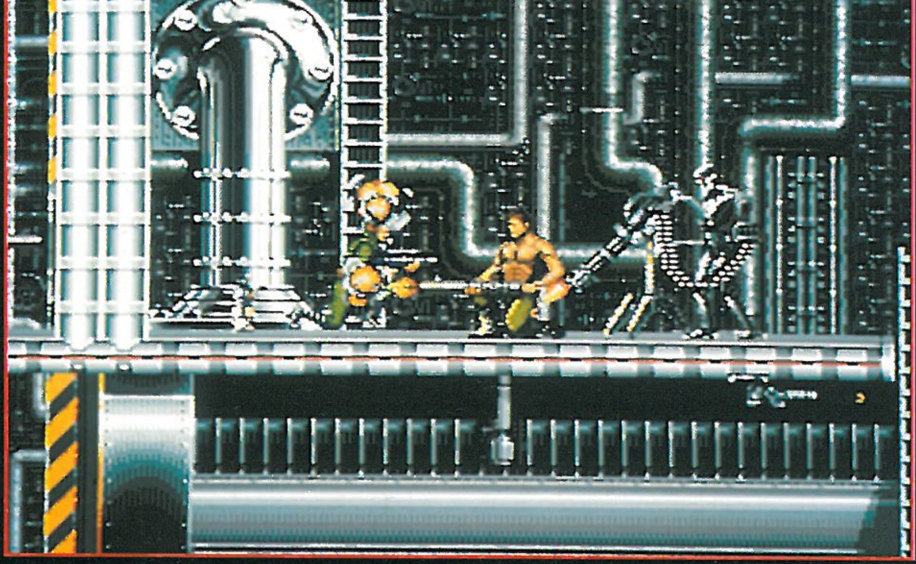
TERMINATOR: EL DESTRUCTOR

Ya sabemos que terminator no es precisamente un santito. Destrozará sin vacilar a todo elemento que se ponga por delante. Andate con ojo, porque tú puedes ser uno de sus obstáculos. El juego será una verdadera persecución entre el robot destrozador y el gran justiciero al que tú representas. No tardarás demasiado en enamorarte de la increíble Sarah Connors. Sí, aquella persona que al cabo de unos años tendrá un hijo cuyo destino consistirá en luchar y entrenar a los supervivientes humanos para que luchen contra los terminators del 2019.

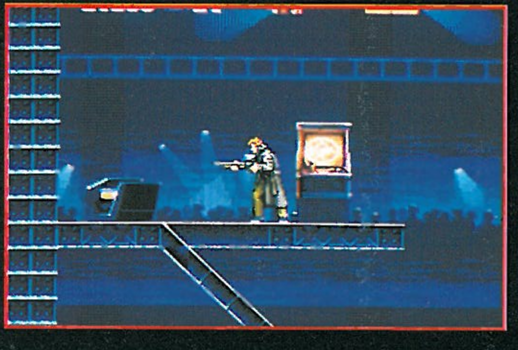


UN JUEGO TIPO PLATAFORMAS

Terminator para Mega-CD adopta la forma de juego de plataformas. Con respecto a la versión Mega Drive, y teniendo siempre en cuenta que no le hemos podido hacer una prueba a fondo, no parece que existan grandes diferencias en la nueva revisión de Virgin. Hay que destacar que la música aprovechará el Q-Sound, técnica ya utilizada en Ecco. ¡La banda sonora puede ser la bomba! A priori todo parece indicar que la nueva versión para CD puede estar francamente bien. ¡Ya lo veremos!...









ETERNAL CHAMPIONS
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHADOW
XAVIER
MIDKN.
SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación. ¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas... Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás. ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
BLADE
SLASH
24 MEGAS
SEGA
MEGA DRIVE
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros

EDITOR ACCOLADE







Pe

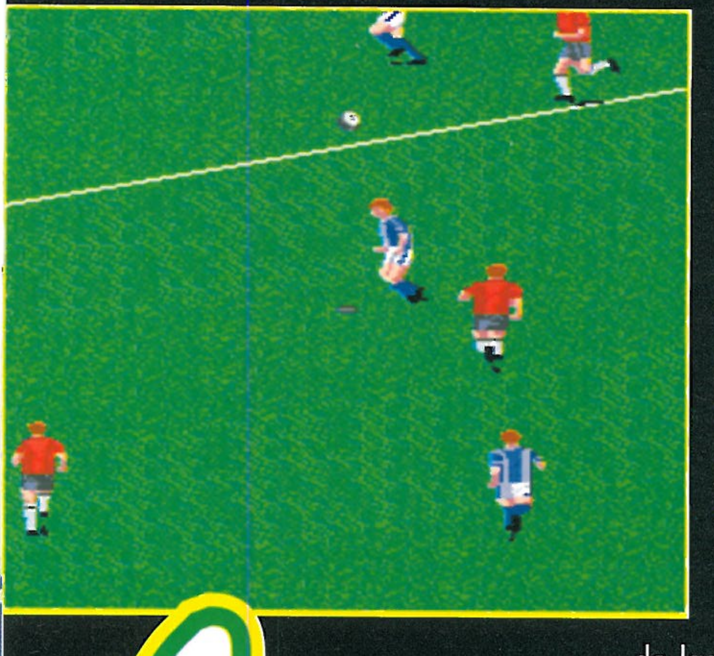
No cabe lugar a dudas. El quinto mejor jugador de fútbol de todos los tiempos ha sido el increíble Pelé, que ha dado su nombre al juego de Accolade para MegaDrive, que ahora comentamos. Por si fuera poco, el mito del fútbol brasileño ha supervisado la realización de este magnífico juego. ¡Ahora ya sabemos el motivo: es un autentico "Scoop"!

CALIDAD TECNICA ENDEMONIADA

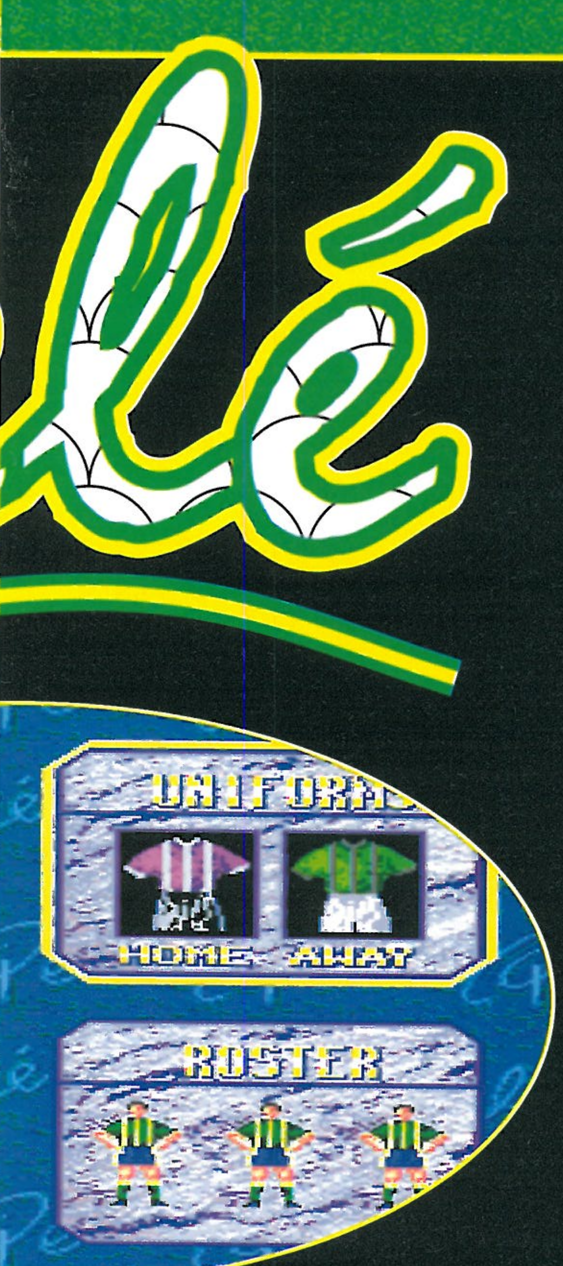
El terreno de juego aparece en perspectiva (30 a 35 grados de inclinación). Esto permite una visión global del campo de juego y de los jugadores en general. Los movimientos digitalizados de cada jugador, ofrecen un resultado muy atractivo. En total hay hasta 40 equipos a elegir y deportistas capaces de efectuar palomitas, planchazos, picadas o cualquiera











de las bellas figuras que realizan los mejores futbolistas en la tele. Existen distintas estrategias de juego reflejadas en hasta ocho posibles configuraciones estandars distintas de juego. Además, existe una opción específica para cada jugador. Podremos definir y particularizar el resultado final del equipo a nuestro gusto. Es posible mejorar el rendimientos de los delanteros, defensas o centro campistas (velocidad, exactitud de tiro, control del balón, agresividad...) También se irán perfeccionando los equipos mediante el acceso a los paswords, para finalmente conseguir llegar a ser clasificado para la merecida Copa del Mundo. ¡Este año, España va fijo a por el mundial... de la mano de Sega, eso sí! Zapping en breve.

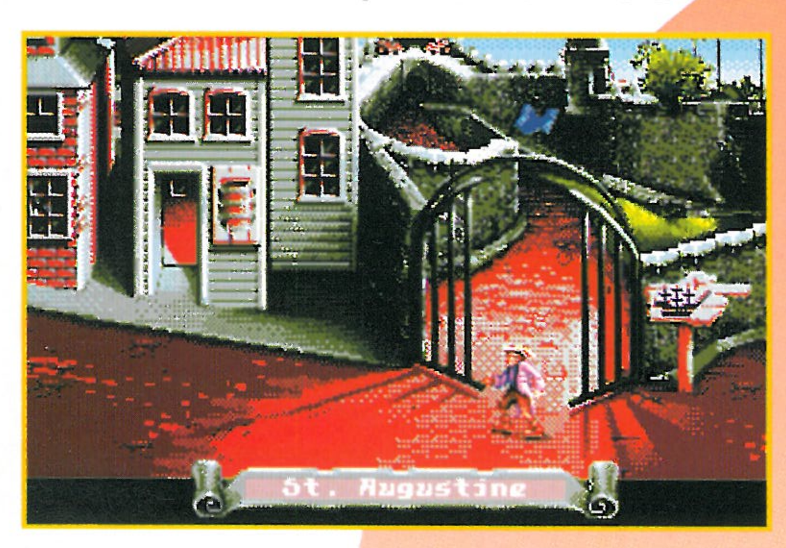








PIRATES GOLD
MEGADRIVE / MICROPROSE



¡Por fin! "Pirates Gold" ya ha salido en EEUU. En este juego de estrategia encarnarás un pirata que debe hacerse con todas las riquezas de las islas del caribe. Para ello deberá construir una flotilla de barcos, crear una banda, evitar las conmociones y sobre todo, no meterse en conflictos con otras naves que vogan surcando estos mares. Todo esto condimentado con excelentes duelos a espada. Pirates Gold es un juego excelente, aunque por ahora debamos aguantarnos sin él. Esperemos que esta situación se arregle en un breve espacio de tiempo.



SOLDIERS OF FORTUNE
MEGADRIVE / SPECTRUM HOLOBYTE



No tiene demasiada complicación el tema principal de este juego. Es realmente sencillo: basta con que dispares todo el tiempo a todo lo que se mueva, ¡y te aseguro que en este juego se mueven muchas cosas! Encarnas a un joven soldado lleno de ambiciones, y que como Schwarzy en Commando, o Stallone en Rambo, destroza todo lo que se pone por delante. Debes acabar, (tu solito) con una armada enemiga, equipada hasta los dientes con el mejor armamento, y debes recuperando todos los bonus que puedas en el campo de batalla. Tus armas pueden convertirse en mortíferos lanza llamas, lanza granadas, o incluso las increíbles ametralladoras multidireccionales.



También existe la posibilidad de jugar con otra persona simultáneamente. Si eres demasiado nervioso, no lo dudes, éste es tu juego.





EL "SEGA CHANEL": ¿QUIEN HA DICHO QUE JUGAR ES CARO?

¡Esto de "Sega Channel" está de moda en Japón! Tras el acuerdo firmado entre Sega y al CATV (Televisión japonesa), se pone en marcha un sistema de difusión de videojuegos de lo más variado. El sistema es simple: Sega ha conseguido una cadena de televisión por cable por la que es posible enviar señales codificadas. ¿Que en qué consisten estas señales? Pues en una variedad de 25 a 100 juegos que los poseedores del convertidor específico de Sega pueden captar. Lo único que tiene que hacer el usuario es elegir uno de los juegos con los que quiere divertirse en su Mega Drive de entre los que están propuestos todos los días. Una de las características técnicas más importantes del aparato es que es capaz de transferir hasta 2 Mbits de datos por segundo. Esto hace que por ejemplo, si el usuario seleccionara el Street Fighter II, (24 Mbits), ¡tardaría en recibirlo solo 12 segundos! El usuario puede jugar en cualquier parte y en cualquier momento con juegos que no necesita haber comprado, por unas 3.000 pesetas al mes, que además le permitirán acceder a todas las cadenas de televisión por cable. ¡No está mal! Esperemos que se adopte este sistema rápidamente en Europa. Ya veremos....













EL■CTR●N

It's in the

Aún no había terminado la digestión del delicioso steak y la tarta de manzana -plato típicamente inglés- que me ofrecieron el mes pasado los señores de Psygnosis en Liverpool, y ya me estaban preparando otra sorpresa en "las islas". Esta vez mi jefe me convocaba nuevamente en su despacho... "Mira pequeño saltamontes, tengo una nueva misión para ti. Electronic Arts England tiene un buen número de juegos en preparación para la Megadrive y la Mega-CD. Tienes que coger inmediatamente el avión y plantarte allí a modo de espía. Quiero toda la información habida y por haber sobre lo que hacen y a qué se dedican...". Dicho y hecho. Había comprendido perfectamente el mensaje. ¡Más me valía ya que no sería el mensaje el que se autodestruiría en diez segundos, si no yo, si se me negaba a tan importante misión! Al día siguiente salía armado y camuflado como estos menesteres exigen, a la caza de mi objetivo en Heron Drive, Lagley, Berkshire, Inglaterra.

Jewels Bust, uno de los mejores programadores de Aspect. Joven, dinámico... ¡y francamente apasionado!



De LONDRES a E.A.: 20 MILLAS; De E.A. a L.A.: 5 AÑOS TRANSCURRIDOS

¡Cual no sería mi sorpresa al llegar a los locales de la sucursal implantada en Europa y encontrarme casi más en EE.UU. que en el Reino Unido! El visitante (lease espía) se sumerge en el ambiente típicamente Norte Americano que reina en toda la estructura de Electronic Arts U.K. Los despachos están organizados según el clásico "American way of life". La jerarquía preestablecida y respetada define perfectamente las labores asignadas a cada departamento. Las secciones de márketing, relaciones públicas o administrativas cumplen a las mil maravillas sus respectivas atribuciones. Los programadores están agrupados en uno de los pisos centrales para crear una mayor cohesión entre ellos. El trabajo en equipo permite optimizar los esfuerzos de cada uno de ellos. En total hay más de cien empleados ¡con edades medias comprendidas entre los 25 y 28 años! Todo según el modelo preestablecido por Electronic Arts en San Mateo, California... La sociedad fue creada en este último lugar por W.M. Hawkins, exdirector de marketing de Apple Computer Inc.



La reciente aparición de Jungle Strike en MegaDrive, continuación del fabuloso juego Desert Strike, ha sido anunciada a bombo y platillo en Estados Unidos ¡Y si no te lo crees, mira la foto! Electronic Arts no pierde carrerilla, John Madden, NHL, Road Rash, James Pond,... ¿Cuándo ocurrirá lo mismo en nuestro país?



Dos profesionales de "la tecla". Su especialidad: FIFA Soccer. En cuanto lo acaben comenzarán con un nuevo proyecto para Mega-CD basado en estrategia militar. Su nombre: Power Monger. Si observas la foto con detalle comprobarás hasta qué punto se puede llevar una apuesta. ¡Nuestro amigo de la izquierda ha prometido llevar solo su media barba izquierda mientras no finalice la etapa de depuración y elimine todos los "bugs" del FIFA Soccer!

ELECTRONICS ARTS ■ LONDON ■ ELECTRONICS ARTS ■ LONDON ■ ELECTRONI



NIC ARTS

game!

CIFRAS Y AMBICIONES

Electronic Arts Limited nació en 1987 con la clara misión de expandirse hasta Europa para integrarse en el mercado de Software del viejo continente. En 1992, E.A. Ltd podía ya presumir de tener más de 550 títulos en el mercado, en cartucho, en disquete, ... hasta en ocho sistemas distintos para consolas y PCs. La filial inglesa reparte a 16 países europeos los productos que aparecen en los Estados Unidos Posee los derechos de exclusividad sobre los desarrollos de Interplay Productions, Mindcraft Software, Broderbund o Millenium Software. Y últimamente se han creado nuevas ramificaciones en Francia y Alemania (en total un staff de unas veinte personas con clara tendencia al crecimiento).

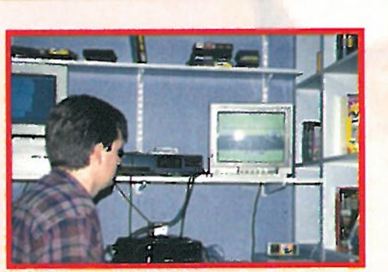
El despacho de trabajo de Jon Law, director artístico de Aspect Warriors para MD. El juego Space Hulk para Amiga hace plenamente referencia a este característico universo futurista ultraviolento y lleno de colorido... rojo sangre.



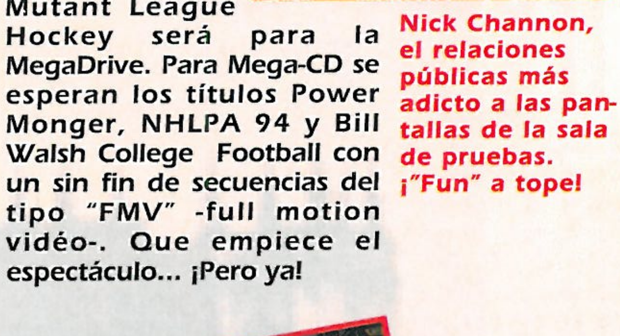
Nombre: David Wilson. Profesión: Relaciones públicas de E.A. Ltd. y promotor de Rice Crispies. Un humor característicamente británico. ¿No te parece?

DAVID WILSON: RELACIONES PUBLICAS

El departamento está formado por cuatro personas encargadas de promocionar todos los productos de la compañía, con la clara convicción de tener por delante un prometedor 1994. Están en la recámara un total de 180 juegos, de los cuales un gran número será para máquinas de salas de vídeo-juegos. Mi buen amigo David Wilson, Nick Channon y Michele Harris, tuvieron el detallazo de dejarme actuar como un verdadero espía. Conocí, y en exclusiva, seis nuevos juegos todavía no acabados aunque verán la luz el próximo marzo. ¡Menuda primicia! Aspect Warriors es un juego de rol futurista, Road Rash (también llamado Skitchin) será para la Roller, y Mutant League Hockey será para la MegaDrive. Para Mega-CD se esperan los títulos Power Monger, NHLPA 94 y Bill Walsh College Football con un sin fin de secuencias del tipo "FMV" -full motion vídeo-. Que empiece el espectáculo... ¡Pero ya!



Nick Channon, el relaciones públicas más adicto a las pantallas de la sala de pruebas. ¡"Fun" a tope!





Hay pocas mujeres en este mundillo de la programación de videojuegos. Esta pone toda su imaginación al servicio de Aspect.



Dos espías (osea dos colegas) de Bullfrog (Populous 1 & 2, y Power Monger) pillados en flagrante delito. ¿Para cuándo la versión Mega-CD?













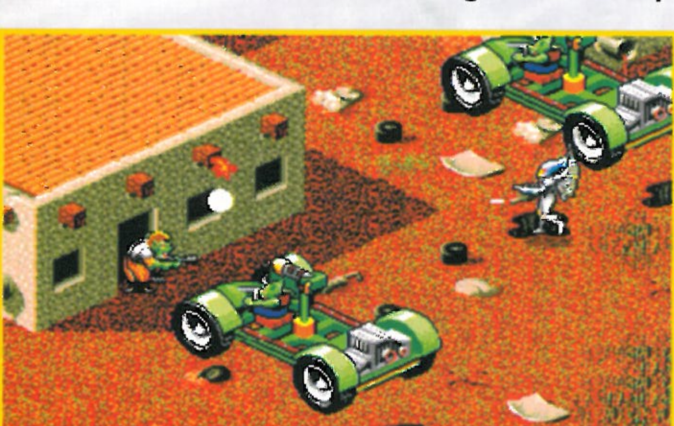


Aspect W

Este es probablemente el juego del que están más orgullosos los programadores de Electronic Arts England, ya que ha sido completamente desarrollado en el Reino Unido Parece que la casa madre ha permitido la producción íntegra de este título por el gran interés que tiene puesto en Europa. Lectores y jugadores serán los verdaderos jueces de las posibilidades ofrecidas por este joven y dinámico equipo. Para empezar no está mal, a juzgar por las fotos que te presentamos. ¿Qué te parecen?

SALVAR EL CRAFTWORLD

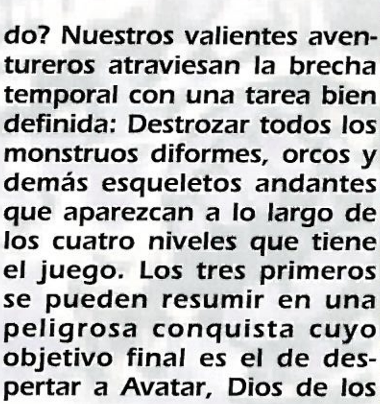
La aventura se desarrolla en un futuro bastante hipotético inspirado en los juegos de rol del tipo "Games WorkShop". Uno de ellos es muy conocido en el reino de su graciosa majestad. "Space Hulk" fue adaptado no hace mucho y de forma muy lograda para el Amiga y el PC. Todo comienza con los tres héroes de la aventura a

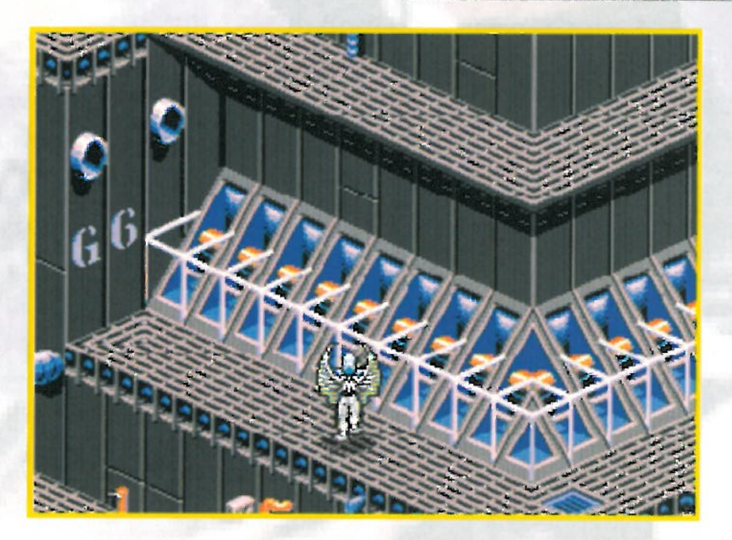


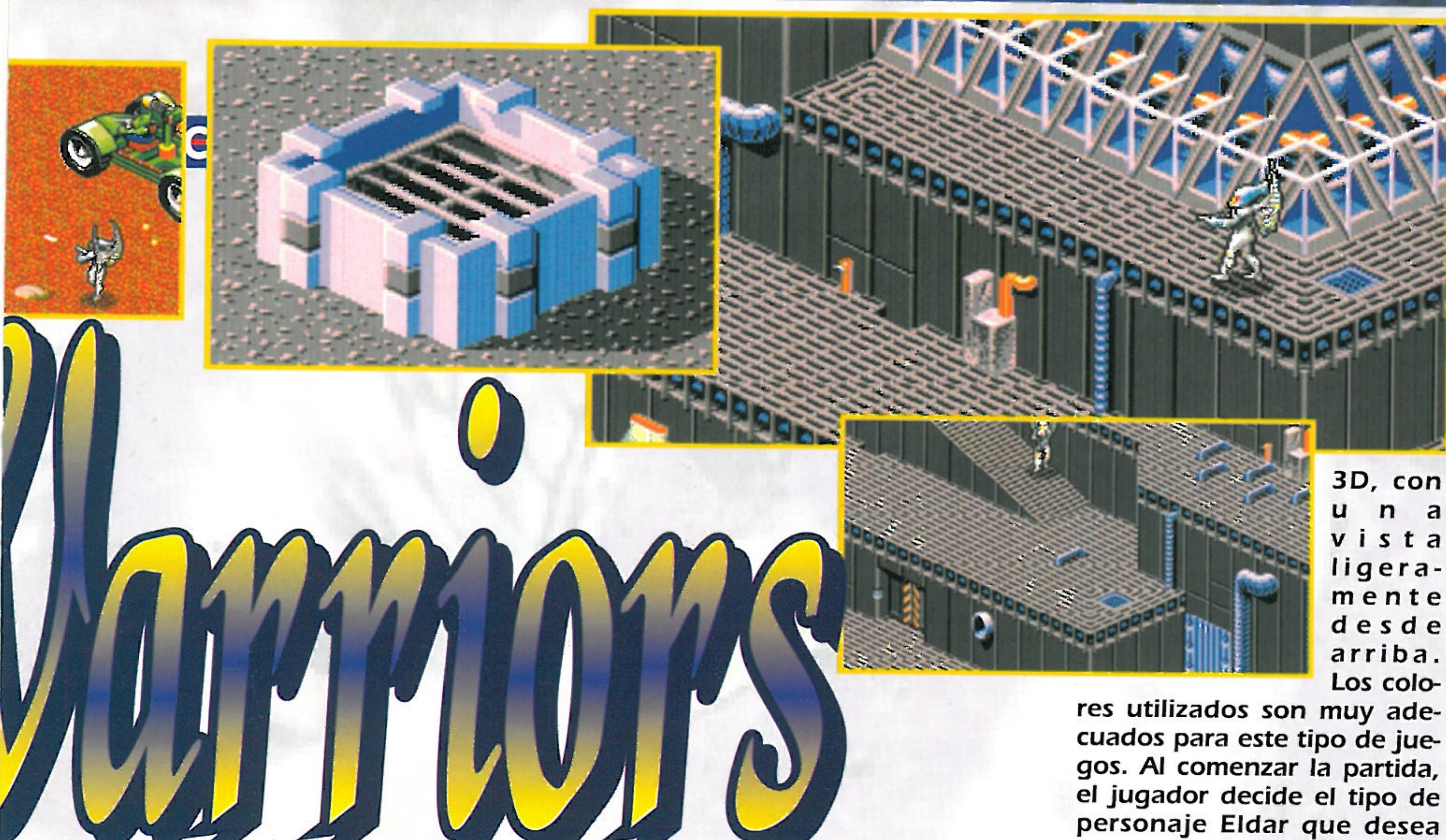
bordo del Craftworld. Esta enorme y majestuosa nave alberga a miles de elfos mutantes de la raza de los Eldars. Los días pasan plácidamente hasta que aparecen las armadas de Chaos a través de una brecha intertemporal, arrasando con todo lo que se mueve a su paso. Los elfos lo tienen complicado a pesar de sus armaduras de titanio reforzado...

SWOOPING HAWK, HOWLING BANSHEE, DARK REAPER

"Os vais a enterar de lo que es bueno" vociferaron los tres guerreros. Su peligrosa misión consistía en vencer al señor del mal, el mismísimo Chaos. ¿Conseguirán nuestros dos guerreros y su valiente compañera lograr restablecer el orden perdido? Nuestros valientes aventureros atraviesan la brecha temporal con una tarea bien definida: Destrozar todos los monstruos diformes, orcos y demás esqueletos andantes que aparezcan a lo largo de los cuatro niveles que tiene el juego. Los tres primeros se pueden resumir en una peligrosa conquista cuyo objetivo final es el de despertar a Avatar, Dios de los







CONSOLA: MEGADRIVE





Elfos. En el último nivel se produce un descomunal conflicto de magnitudes insospechadas a lo largo del cual el jugador encarna a los tres personajes reunidos en una única divinidad de poderes más o menos potentes, dependiendo del número de puntos acumulados a lo largo del juego.

LANDSTALKER, AÑO 10.020: ARENA Y MAS ARENA

Los niveles están separados por un laberinto fantástico, un desierto al modo Mad-Max, los fríos bajos fondos de una lúgubre y decadente ciudad, y el desenlace final en Craftworld. Seguramente los 8 Mb de juego se conviertan en algunos más en la versión final. Durante mi visita estaba todavía por montar el sonido y las etapas de bonus, sobre motos de las que no he podido conseguir ninguna foto, aunque estoy seguro que esta parte del juego será muy divertida. Desde el punto de vista técnico, conviene comentar que el decorado de cada misión (unas diez misiones por nivel) están en 3D, con una vista ligeramente desde arriba. Los colores utilizados son muy adecuados para este tipo de juegos. Al comenzar la partida, el jugador decide el tipo de personaje Eldar que desea representar. El Swooping Hawk puede volar, Howling Banshee (la chica) posee un específico y devastador ataque "en peonza", y Dark Reaper es un auténtico bruto destrozador. Cada jugador tiene del orden de 80 movimientos distintos. El mundo caótico está representado con colores dominantes según la siguiente gama (gris, azul, rojo o amarillo). Te acecharán cientos de enemigos y debes encontrar un buen número de objetos que te resultarán de enorme utilidad. El juego es una astuta mezcla de heroísmo fantástico y futurista mezclado con tecnologías imaginarias. La originalidad es excepcional lo que permite que el juego tenga un gran interés. En cualquier caso debemos esperar hasta marzo de 94 para disfrutarlo a fondo.



















El fútbol americano, el basket de la NBA y el hockey sobre hielo son aparentemente los deportes preferidos por los norteamericanos. Y tras Mutant League Football aquí tienes la réplica de la saga, en la que los efectos siguen siendo igual de "trash": Mutant League Hockey. No me extrañaría que este



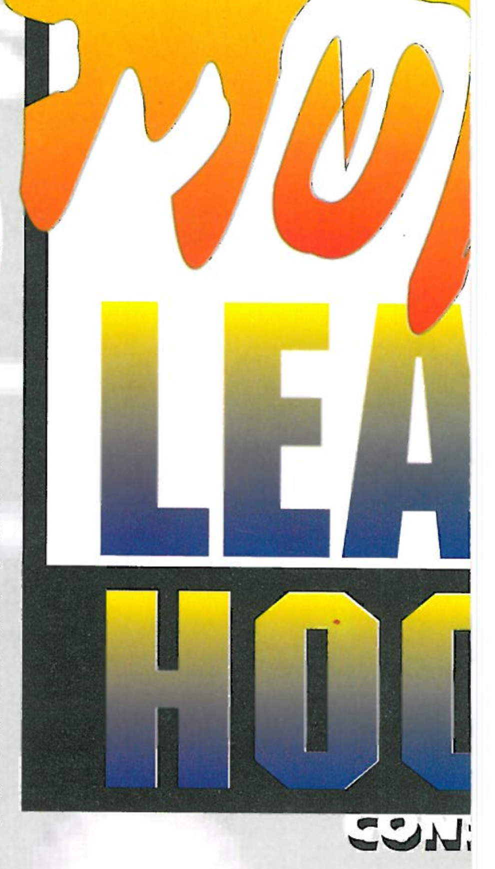
juego llegara a niveles de nota superiores al 90% consiguiendo estar en la categoría de los mayores éxitos. El juego ha sido pensado y diseñado con un claro objetivo: ¡Diversión a tope!

"BONES" EL HERMANO DE "BO"

Quizás recuerdes un reciente anuncio de Nike, en el que en poco tiempo desfilaban por pantalla toda una serie de fotogramas del famoso jugador Americano Bo Jackson disfrazado con distintas indumentarias deportivas. El mensaje era algo así como "Bo knows..." (Bo sabe jugar al ...). Ahora su pequeño hermanito de aspecto "trash metal" aparece en MegaDrive y pertenece a un equipo de hockey de lo más siniestro. Se llama Bones Jackson (literalmente "los huesos de Jackson"). Mutant league hockey está plagado de pequeñas bestias con nombres basados en conocidos deportistas o actores cinematográficos (por ejemplo, hay frecuentes referencias a Terminator). En total hay 23 equipos formados por expertos jugadores en el arte y uso de los cuchillos, segadoras de césped o afiladas hachas. Durante los tiempos de juego de unos ocho minutos es posible que haya mutilaciones, heridos y reyertas a todo tren.

TRAMPAS Y MAS TRAMPAS

Hasta cuatro jugadores pueden enfrentarse sin que por ello se pierda ni una sola pizca de acción. La opción "instant replay" permite saborear al ralentí las acciones más divertidas ¡y generalmente fuera de las reglas de juego! A veces el desconcierto llega a ser total. La animación es fluida, y los ruidos como para dar dolor de cabeza... El juego tiene un sin fin de pequeños deta-





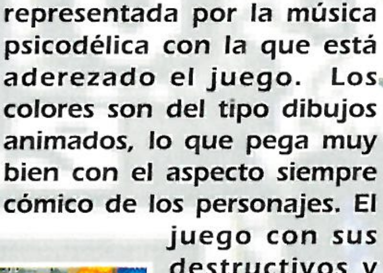


SOLA: MEGADRIVE



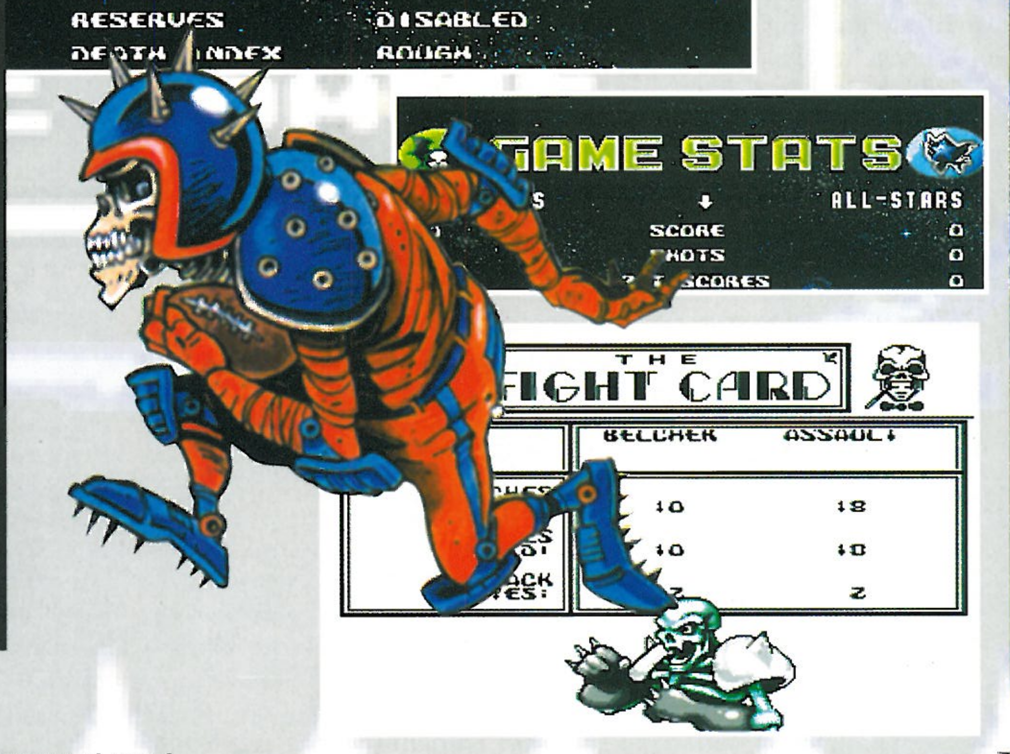
lles que contribuyen al resultado final. Cada equipo posee sus propias características. El público es tan terriblemente aficionado que llega a ser agresivo ¡En determinadas ocasiones puede llegar a intervenir y protagonizar un auténtico linchamiento! No debemos olvidarnos de los tiburones, trampas, minas enterradas, y pozos sin fondo que a veces no resulta evidente esquivar... Todo ello en un





ambiente de locura colectiva representada por la música psicodélica con la que está aderezado el juego. Los colores son del tipo dibujos animados, lo que pega muy bien con el aspecto siempre cómico de los personajes. El juego con sus destructivos y divertidos personajes promete ser de primera. En marzo lo veremos.

















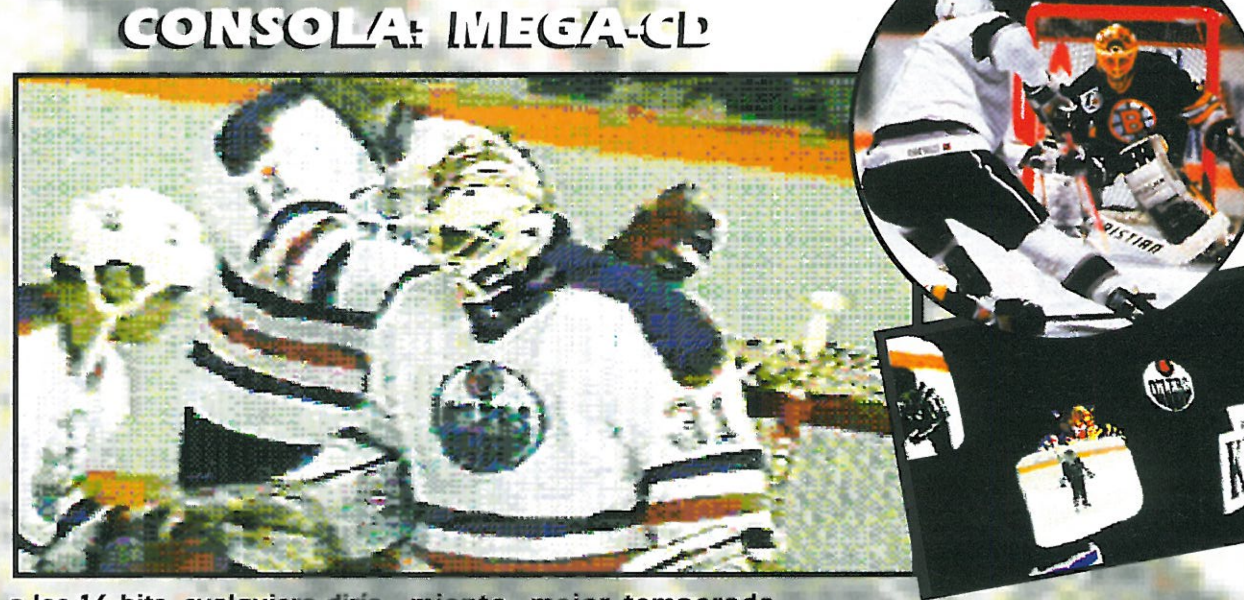






NHLPA HOCKEY '94

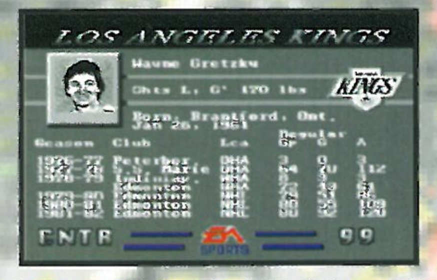
CONSOLA: MEGA-CD

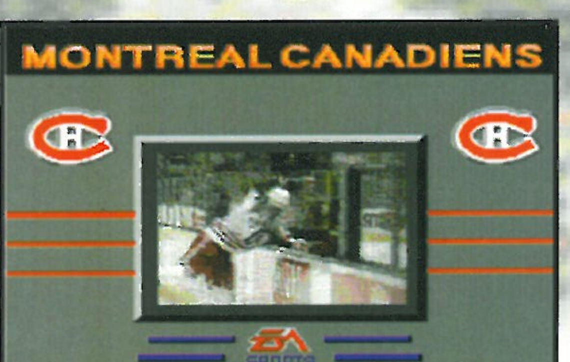


Este juego acaba de salir muy recientemente en MegaDrive y la versión Mega-CD está ya en preparación. Fútbol americano, hockey sobre hielo... A primera vista podría darnos un cierto olor a refrito o repetido, o pensar que Electronic Arts tiene problemas con la inventiva. Nada de eso. Simplemente sus juegos gustan y son buenos. Para este año hay programado un juego de basket con vistas al estilo John Maden 94 (pseudo modo 7). Lo que es seguro es que NHL para CD va a ser algo fuera de lo común, verdaderamente bueno y derivado del éxito obtenido por NHL.

COMO UN PARTIDO DE LA TELE

Con el sonido calidad CD, las imágenes FMV y una ambientación bien adaptada a los 16 bits, cualquiera diría que se trata de un partido verdadero y en directo. De hecho, la introducción muestra las mejores acciones en "full motion video" de cada equipo seleccionado. En total hay hasta 6 corto metrajes durante cada presentación, más un comentario hablado de cada deportista (Lugar y fecha de nacimiento, mejor temporada, etc...) además de la descripción del estado americano al que pertenece el equipo. En la versión CD no existe ningún "Dream Team" en el que podamos soñar e imaginar nuestro equipo ideal. Si aún no tienes este juego, vete pensando en esta última versión que estará muy pronto con nosotros.





MONTREAL CANADIENS

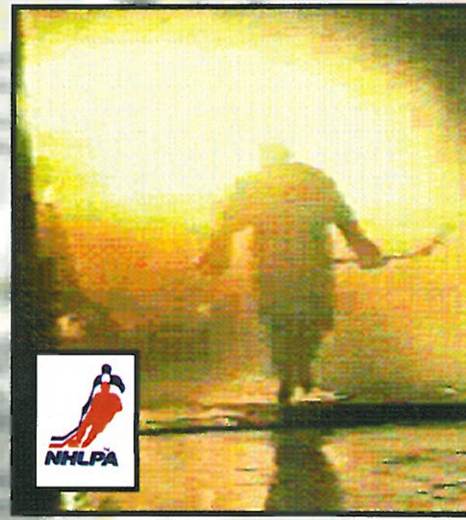
Patrick Roy

Ctchs L, G' 102 lbs

Born, Quebec City, Que.
Oct 5, 1965.

Season	Club	Lca	Regular Gp	W	L
1982-83	Granby	QMJHL	54	-	-
1983-84	Granby	QMJHL	61	29	29
1984-85	Montreal	NHL	1	1	0
	Granby	QMJHL	44	16	25
	Sherbrooke	AHL	1	1	0
1985-86	Montreal	NHL	47	23	18
1986-87	Montreal	NHL	46	22	16

GOAL — EA SPORTS — 33



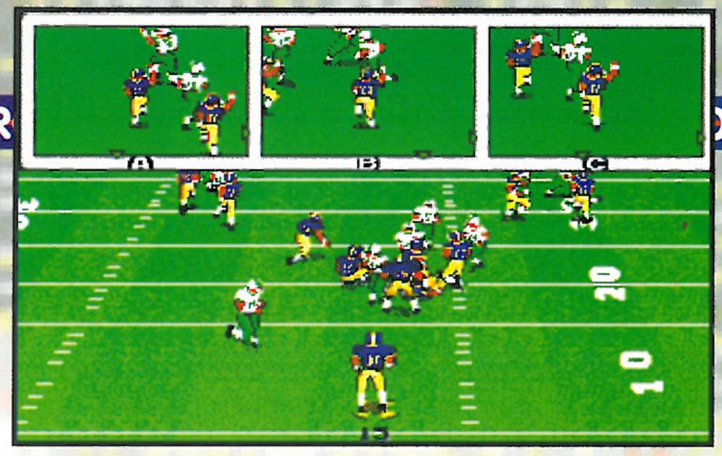


Bill Walsh's COLLEGE FOOTBALL

CONSOLA: MEGA-CD



Cualquier tarde de domingo de este mes de enero, millones de americanos estarán pendientes de los comentaristas de la Super Bowl. Aunque el impacto en España sea casi nulo, el deporte no deja de tener por ello una enorme espectacularidad; la misma que reproduce el juego de Electronic Arts, de forma bastante fiel gracias a su lograda realización. Bill Walsh y John Maden (Uno de los cartuchos más vendidos en Europa, aunque ciertamente no en España) para MegaDrive representan un par de buenos ejemplos. John Maden ha sido ya adaptado a la 3DO, mientras que "Bill Walsh College Football" ha heredado ya la tecnología del Mega-CD.





¿QUE MAS APORTA EL MEGA-CD?

Pueden llegar a jugar hasta cuatro jugadores que han de elegir entre 48 equipos de los cuales la mitad son universitarios y los demás profesionales. El sonido es auténtico. Melodías Heavy metal y un público que muestra su presencia en todo momento. Tampoco faltan las escenas animadas del tipo "full motion video". A lo largo de estas secuencias animadas veremos a Bill Walsh, un simpático viejete típicamente americano, explicando las reglas del juego y dando algunos consejos técnicos. En mitad de la pantalla aparecerá una ventana desde la que nos irá aconsejando en un tono paternalista las indicaciones más correctas sobre las mejores formaciones a elegir contra cada equipo. En estas fases del juego, el soft muestra toda su vertiente educativa. Dentro de muy poco tiempo lo tendremos con nosotros.
























Power M…

Una historia de generales conquistadores, sedientos de gloria y poder, orgullosos de guerrear por un puñado de tierra habitado siempre por personajes rebeldes... ¿Se trata del resumen del escenario presentado por los programadores de Bullfrog Productions para Mega-CD? Con estos datos podríamos esperarnos el típico juego de estrategia, divertido pero en pocos casos apasionante, como ya suele ser norma en las consolas. (¡PC y Amiga quedan fuera del comentario por obvias razones de Estado!)

SI, PERO....

A pesar de las críticas que ha recibido el Mega-CD en cuanto a sus capacidades en la representación de gamas de colores, hasta los más escépticos reconocen sus enormes posibilidades técnicas. Y esta es la razón por la que debemos apreciar Power Monger para MCD, ya que gracias a su gran originalidad, ha sabido aprovechar las prestaciones que ofrece la consola. La realización gráfica es muy sofisticada. En esta ocasión no se trata de reflexionar horas y horas frente a una pantalla que muestra un mapa poco detallado, y del tamaño de un sello de correos. No, no se trata de ir pasando de pantalla en pantalla esperando que los chozas vayan siendo sustituidas por majestuosos castillos. Se acabaron también los sprites pobretones y canijos, las batallas que duran diez segundos acompañadas por unos soniquetes que en vez de imitar el choque de espadas parecen recordar una carrera de ratones callejeros. Todo lo contrario. Power Monger, a lo largo de sus 195 mundos por invadir (en el modo conquista) aporta una nueva filosofía en la forma de ver los escenarios. La reflexión se ve recompensada por secuencias animadas sobre una zona de pantalla 30% superior a lo que es "lo normal" en este tipo de juegos. Antes de cada guerra veremos una vista aérea en 3D con nuevos efectos de zooms y rotaciones bellamente coloreadas.





invente nuevos medios de transporte, y sistemas de comunicación y de defensa. (La paloma mensajera es utilizada muy a menudo). Si haces "Click" sobre algún personaje, ya sea militar, comerciante, o ciudadano, obtendrás una ficha descriptiva con su fecha de nacimiento, y algunos datos útiles que te permitirán decidir en acontecimientos posteriores. Así podrás actuar en consecuencia y tomar las medidas oportunas. Cuando alguien muere se ve su alma migrar hacia lugares más tranquilos y acogedores. Al buscar información sobre alguno de ellos obtendrás por ejemplo: "Jack, muerto el 21 de marzo de 1320 a la edad de 43 años..." Ojo con los espías. Acepta el consejo, ya que estos enviados de las tinieblas pueden caEE.UU.rte serios problemas. La fecha prevista para terminar el juego era finales de enero.

CONSOLA: MEGADRIVE

El ALMA DEL GUERRERO... VUELA A LA ETERNIDAD

El juego sigue el esquema tradicional de buenos contra malos en algún momento del medievo. Las animaciones gráficas y los detalles cómicos realzan el interés de la aventura. El jugador puede siempre escoger el camino que va a seguir, teniendo simplemente en cuenta que saldrá desde el extremo Nor-Oeste del mapa, y que ha de llegar al extremo Sud-Este. El territorio está lleno de pequeñas islas, las unas al lado de las otras. Es muy frecuente poder elegir entre tres direcciones distintas. Lo más importante es que el juego ha sido mejorado con nuevas opciones conservando su facilidad de manejo. El General al que representas actúa como verdadero gestor de sus tropas y de los pueblos conquistados. Para evitar rebeliones y demás problemas debes tener muy en cuenta las necesidades de alimentos, de ropa, y armas para tus tropas y demás ciudadanos. Debes incentivar a la gente para que



CONSOLA

Está claro que lo que más le gusta a Electronic Arts son los simuladores, los simuladores de deportes, y... hasta los de patines también. Cuando aún no hemos olvidado las polémicas que levantó no hace mucho tiempo toda esa peligrosa moda de engancharse a



cualquier cosa motorizada y deslizarse de aquí para allá, nos llega este Raod Rash... ¡pero sobre patines! ¿Quién no ha deseado alguna vez echarse al asfalto, con una chupa negra, agarrarse a una vespa, y correr sin parar? Mi abuela, ex-"Hells-Angels", intentó el otro día pasar del virtual a lo real, pidiendo a una amiga suya que la remolcara en su vieja moto ¡Casi se desmonta al intentar arrancala a pedal con las vibraciones del motor! Claro era una clásica BSA de las antiguas. Menos mal que tenemos a E.A. y a su divertidos simuladores.

CUANDO UN ROAD RASH SE PONE SUS PATINES...

En este juego, el protagonista no viste con chaqueta de tachuelas ni botas de flecos. Su indumentaria es más moderna y actual llevando una camiseta con unas bermudas y gorra en la cabeza. Pero en vez de Skate board, lleva puestos sus patines último grito. El objetivo del juego consiste en ir atravesando ciudades americanas, de Denver a Chicago, arrastrado por Chevrolets, Jeeps, vanettes e incluso coches de policía, ¡que son los que más puntos dan! Los problemas llegarán cuando te encuentres con las bandas de punks rivales que van en patines como tú. Te intentarán derribar para que no puedas continuar el viaje. En total existen 15 circuitos distintos que puedes recorrer cuantas veces quieras, pero cada vez en el menor tiempo posible, y evitando las manchas de aceite desparramadas en la carretera. Si llegas dentro de los cinco primeros puestos, lograrás premios ("In Dollars of course!"). Y recuerda que el primero cobra más.... Con ellos podrás comprar nuevos equipos, ruedas, guantes, y protecciones muy útiles contra las caídas.

UN CD PORTATIL EN EL CINTURON

Es una de las múltiples opciones que puede elegir el jugador (o jugadores, ¡ya que el juego permite comer asfalto en pareja!) En la pantalla de opciones se marcan todos los puntos que queremos seleccionar. En lo que respecta al sonido

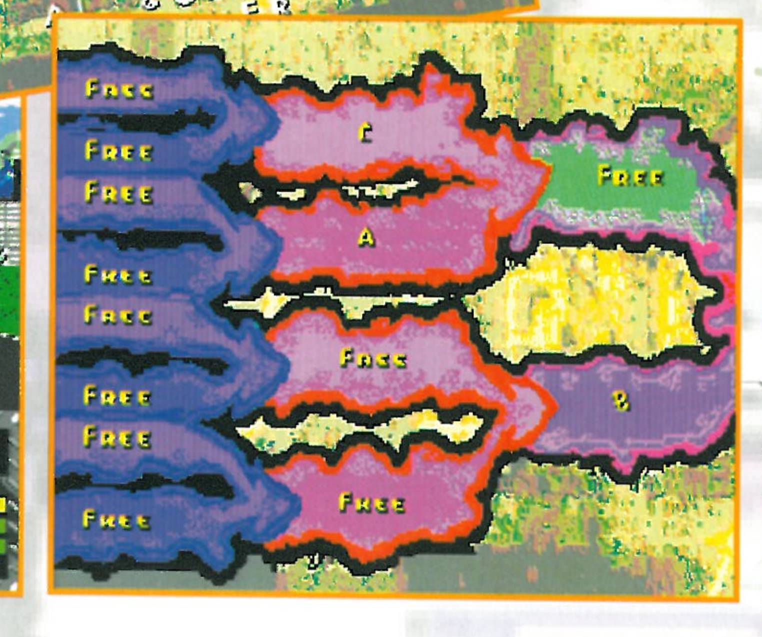




A: MEGADRIVE

puedes elegir cualquier estilo: Hard Rock, Rap,... en total hasta 16 tipos distintos. De vez en cuando encontrarás alguna rampa en el camino que te permitirá efectuar alguna que otra figura en el aire. Estas están organizadas en cuatro categorías básicas puntuadas por tres jueces de salto que aparecerán en la parte inferior izquierda de la pantalla, en cuanto aterrices. Como pues ver, el juego es bastante completito, lo que no te permitirá distraerte ni un solo momento. Todo el tiempo que el "skitcher" esté enganchado a cualquier objeto rodante será convertido en dinero. Las figuras realizadas con buen estilo entregan también dinerito. Para defenderte contra los punks tienes varias armas, y cuantos más punks desfigures a golpe de extintor, más dólares te darán. El juego tiene movimientos digitalizados, y aunque los gráficos son algo simplistas siempre permanecen eficaces. La sensación de velocidad está bastante lograda, sobre todo durante las fases de aceleración. El juego es prometedor, pero debemos esperar hasta el próximo abril para probarlo a fondo.

WARNING











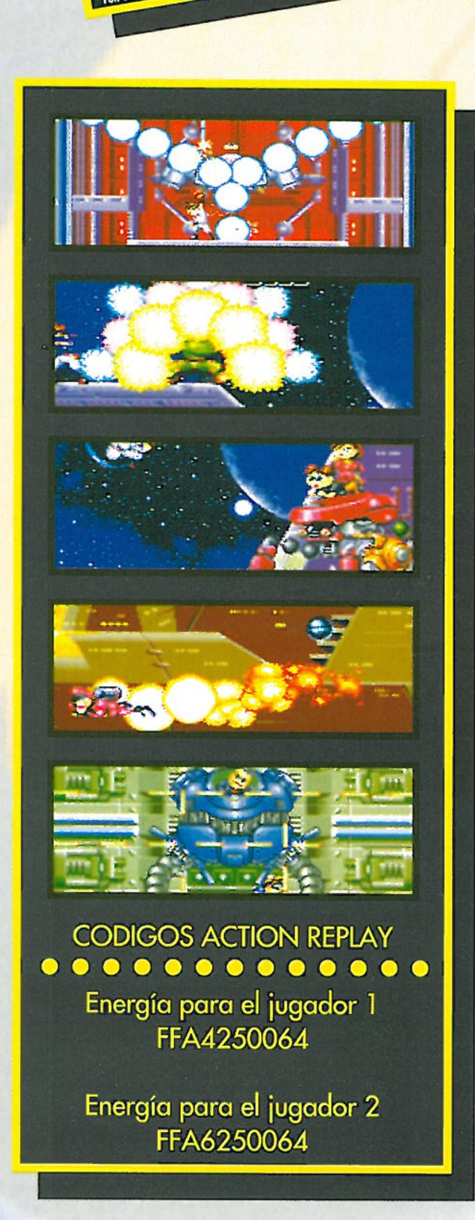


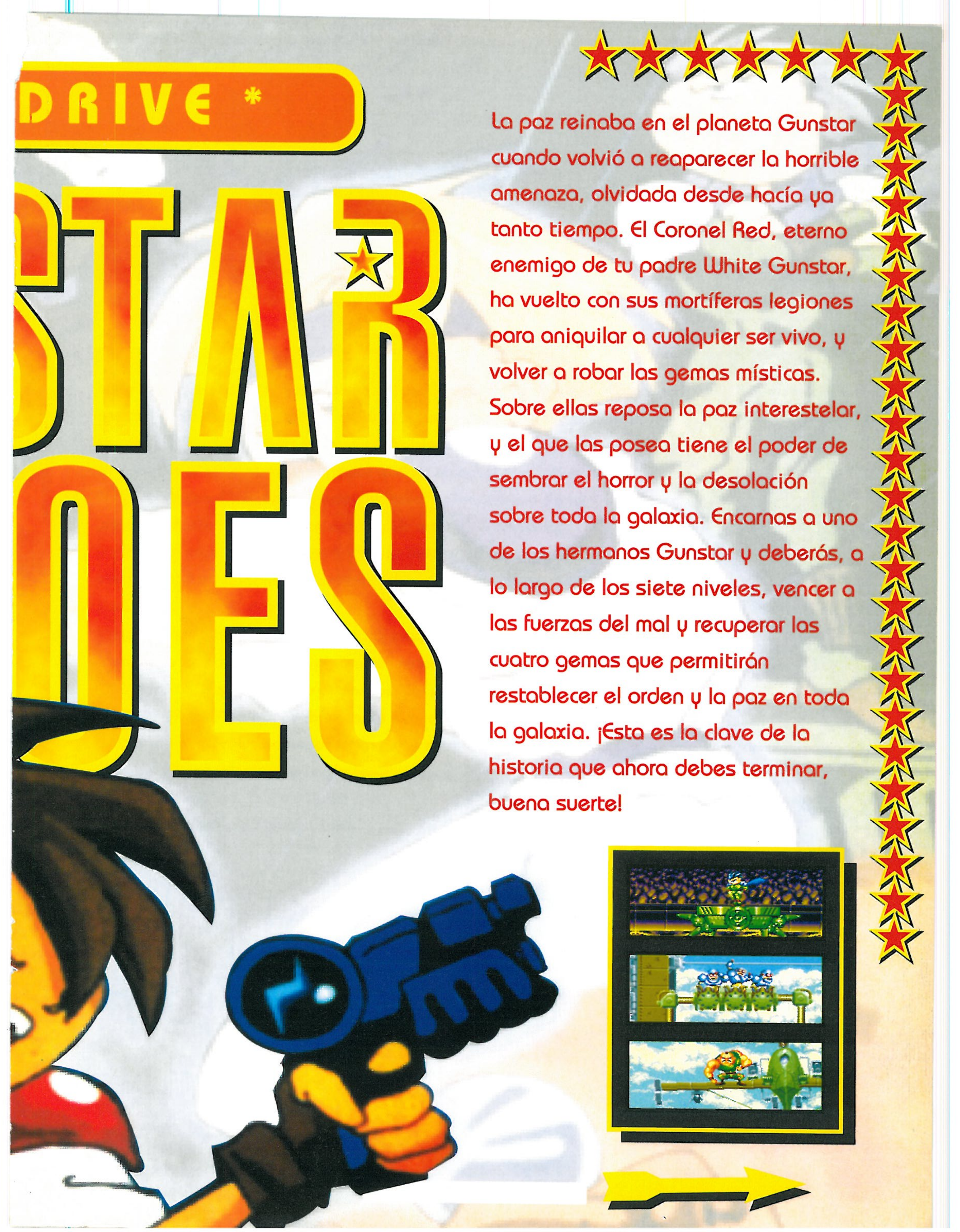




* MEGA

GUNS
HER





La paz reinaba en el planeta Gunstar cuando volvió a reaparecer la horrible amenaza, olvidada desde hacía ya tanto tiempo. El Coronel Red, eterno enemigo de tu padre White Gunstar, ha vuelto con sus mortíferas legiones para aniquilar a cualquier ser vivo, y volver a robar las gemas místicas. Sobre ellas reposa la paz interestelar, y el que las posea tiene el poder de sembrar el horror y la desolación sobre toda la galaxia. Encarnas a uno de los hermanos Gunstar y deberás, a lo largo de los siete niveles, vencer a las fuerzas del mal y recuperar las cuatro gemas que permitirán restablecer el orden y la paz en toda la galaxia. ¡Esta es la clave de la historia que ahora debes terminar, buena suerte!



Nivel 1

¿La verdadera cabaña del tío Tom? En cualquier caso ándate con cuidado durante este comienzo de nivel, ya que los enemigos insistirán obcecadamente en su único empeño: destruirte...

¡Las colonias del planeta Gunstar han sido asaltadas por las tropas del general Red! Deberás atravesar una extensa zona de bosques en busca de la primera gema, mientras combates a los soldados enemigos agazapados en peligrosas emboscadas a lo largo de todo tu recorrido. En este nivel te enfrentarás contra dos pequeños "boss" y, naturalmente, al "boss" del final. El primeros de los dos despreciables boss es una planta gigante, colocada por las tropas del general Red, y que en cuanto la ataques, te lanzará a la cara una impresionante cantidad de esporas bajo forma de balones explosivos.

¡El segundo boss es una pura pesadilla! Una especie de cuadrúpedo formado por un inquietante número de ladrillos... vamos, una "cosa" que conoce todas las técnicas de combate y que te atacará de cualquier manera. Finamente te las verás contra el Pinky Roader. ¡Se trata de un robot controlado por tres adiestrados guerreros enemigos que intentarán eliminarte a toda costa! No está mal para el primer nivel... ¿No te parece? Pasemos al siguiente.



Se trata de la misma cabaña (como la del punto 1), pero en otro estado bien distinto. ¡Cuantas más destruyas, más puntos conseguirás!



Primer sub-boss

Este primer "sub-boss" adoptará la forma de un árbol gigante. Ten cuidado cuando lo ataques, ya que te lanzará a la cabeza su cargamento de balones explosivos. Si juegas en modo experto (como nosotros lo hacemos), te aparecerá un gusano gigante... No le dispares y sitúate sobre el árbol, el cual caerá al cabo de varios ataques.

El primero de los dos "pequeños boss". Una especie de ficus gigante... ¡Cómo se lo hubiera pasado el jardinero de mi vecindad con las tijeras de podar!

Nivel 1 continuación





Como puedes apreciar, las explosiones son moneda corriente en este juego... ¡Intenta no estar involucrado en ninguna de ellas!



¡Una buena comitiva de bestias voladoras! Te complicarán la vida a lo largo de la excursión por esta pirámide.







SEGUNDO "SUB-BOSS"

Este segundo "sub-boss" te tenderá una emboscada desde lo alto de la pirámide. ¿Te acuerdas del cubo de rubic? Pues este "boss" es una de sus verdaderas réplicas... Te atacará de varias formas, pero siempre con los pies. La mejor táctica consiste en situarse en uno de los extremos de la pantalla para dispararle sin interrupción. Cuando se acerque para lazarse contra ti, pasa bajo su cuerpo deslizando mediante un gran patinazo. ¡Te bastará con situarte en el otro extremo de la pantalla para volverle a disparar hasta que finalmente caiga muerto!

GUNSTAR HEROES



Este es segundo de los dos primeros "boss"... ¡El chico está bastante cuadradote! Es un gran maestro del "Kick full thao", así que ten cuidado con sus patadas. ¡Son demoledoras! Si quieres un consejo, no te pongas al alcance de sus piernas.

¡No olvides esta pequeña treta! Y no pierdas el tiempo en enfrentamientos contra estos --"rocket-men". Ve saltando de escalón en escalón hasta llegar al vértice de la pirámide.

¡El descenso infernal! Cuando hayas acabado con el "lego" gigante, te vas a enfrentar al descenso de tu vida... Mientras te deslizas por este muro, ten cuidado con los soldados que brotan de todas partes.

En este bosque, en el que subsisten pequeños habitantes, serás perseguido por numerosas mandíbulas gigantes. ¡No permitas que te tomen por un chicle y continúa tu camino sin parar...

Justo delante del "boss" te enfrentarás contra dos peligrosos soldados. Mientras estás luchando contra ellos ten cuidado y no te dejes zampar por las mandíbulas giratorias.

Continuación y fin del

Nivel 1

¡EL BOSS FINAL!

¡Ten cuidado con este último enemigo ya que es terriblemente astuto! Efectuará su ataque de la siguiente manera: Comenzará por sacar a uno de los tres guerreros sentado sobre uno de sus brazos, disparando contundentes ráfagas con su pistola-láser. Seguidamente, se tirará sobre ti, y cuando estés entre sus piernas te lanzará bombas sin parar. Como no le gusta escatimar en esfuerzos durante el ataque, intentará destrozarte mediante un "morning star". Para vencerlo debes situarte primero contra su pierna y dispararle a bocajarro. Cuando se te tire encima y te lance sus bombas, dirige el haz de tu arma lo más alto que puedas, para que sus bombas se estrellen contra él sin que lleguen a causarte ningún daño. Finalmente te intentará "cepillar" con su bola sembrada de púas y pinchos. Sitúate en una de las esquinas de la pantalla y dispárale sin tregua alguna. No te podrá alcanzar, lo cual te dará algunos segundos de tranquilidad, que te bastarán para destrozarlo definitivamente.





En este lugar verás numerosos nidos... ¡Dispara contra ellos para que sus inquilinos no puedan echar a volar y lazarse contra tí!









Te vas a enfrentar contra el Pinky Roader. Se trata de un robot gigante teledirigido por tres seres humanos. Es muy peligroso, y sus ataques son verdaderamente asesinos.





Las minas del planeta Gunstar han sido invadidas por las fuerzas de Red, y han enviado un inmenso tren con el fin de anular cualquier intento de rebelión. No dudes ante el peligro y afronta el riesgo que implica el volar este convoy repleto de hordas enemigas sedientas de sangre inocente. Tras este periplo ferroviario te enfrentarás contra "Seven Force", el "boss" que protege las increíbles riquezas de las minas. ¡Su terrible fortaleza hace honor a su nombre! Una de las cuatro gemas que custodia le permite adoptar siete formas distintas. Desde un gran robot a un cangrejo gigante, pasando por un perro asesino. ¡No te será sencillo conseguir deshacerte de este peligroso elemento!

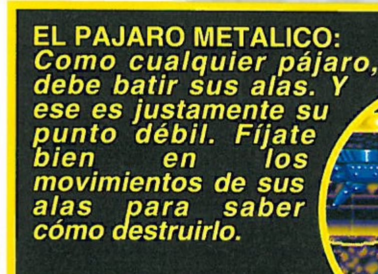


Desde tu aparato tendrás que enfrentarte contra una multitud de enemigos también motorizados. Lucharás contra guerreros armados con lanza-granadas, y pistolas láser. ¡Moneda corriente en estos niveles subterráneos!



EL REVOLVER:
No es demasiado complicado vencerle. Bastará para ello con quedarse en su vertical para que no pueda llegar a alcanzarte.

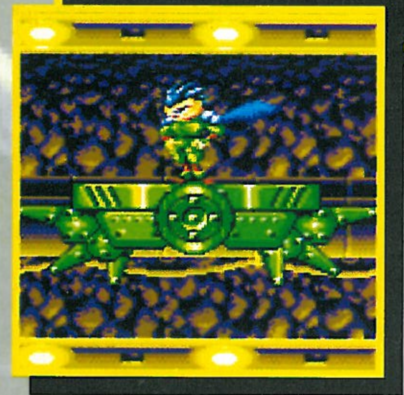
EL PAJARO METALICO:
Como cualquier pájaro, debe batir sus alas. Y ese es justamente su punto débil. Fíjate bien en los movimientos de sus alas para saber cómo destruirlo.



EL CANGREJO:
Para luchar contra él, debes estar en el fondo de la pantalla. Cuando te lance sus piezas metálicas, efectúa varios zig-zags sin dejar de disparar a tan asqueroso bicho. Si te lanza sus bolas de energía, procede de la misma manera hasta conseguir pasar al siguiente nivel.

EL ROBOT GIGANTE:
¡Estás ante el tenebroso y peor enemigo de la paz! ¡Su primera transformación traerá consigo un cortejo de horror y sufrimiento! El mejor lugar para luchar contra él es el techo. En tierra te aplastará sin remedio. Cuando estés suspendido y te lance sus boomerangs metálicos, tírate al suelo y lánzate de nuevo al techo una vez que haya pasado. Cuando te amenace con el puño tírate nuevamente al suelo y al disparar su puño salta otra vez al techo. Con esta serie de consejos podrás deshacerte de este terrorífico personaje.

EL SEGUNDO BOSS
¡Aquí tienes a "Seven Force", el más peligroso de la banda! Te aseguro que si te peleas contra él en modo experto, no te quedarán ganas de librar ni un sólo combate más.









Durante este corto paso vertical, deberás enfrentarte contra los numerosos soldados de Red. Deberás afrontar además la terrible amenaza de las dos esferas que disparan su mortífero rayo láser a medida que trepan a lo largo del nivel, intentando acabar con tu existencia. Si quieres conseguir tu objetivo sin demasiados fiascos, debes esperar hasta que desaparezca la corriente que expelen, momento que aprovecharás para saltar entre ellas. Cuando estés bajo ellas, dispara una buena descarga de tu láser que las destroce irreversiblemente.

3

4

Te enfrentas por segunda vez al tristemente famoso tren, que en esta ocasión te perseguirá por los abismos. En cuanto aparezca, lanza varios disparos láser contra los adormecidos ojos de los viajeros. ¡Se alejará sin control alguno!...

5

Durante tu periplo mecánico te verás atrapado en este tren. Acaba con todos los guardias que veas en el vagón y consigue llegar a la locomotora para allí disparar todo lo que puedas. Verás cómo salta por los aires el engendro metálico.

EL PERRO:
Resulta muy sencillo acabar con él, siempre y cuando no te metas entre sus patas. Te disparará mediante un potente láser guiado por un visor. Si el visor se sitúa sobre tí, muévete sin esperar ni un sólo segundo para que el perro dispare al vacío. Cuando trace una trayectoria mediante una línea de puntos, bastará con no estar sobre ella, ya que inmediatamente lanzará un disparo láser sobre ella.

EL GUSANO:
No es demasiado complicado. Da vueltas de forma estúpida sobre la pantalla. Síguele en el mismo sentido y no te conseguirá alcanzar nunca.

2

¡Sin previo aviso, aparece el tren de la muerte!, debes hacer desaparecer a todos sus pasajeros en una fracción de segundo Te recuerdo, que por si fuera poco sencillo, además aparecerán pájaros de acero volando en todos los niveles: Si logras abatirlos, dejarán caer al suelo gran cantidad de objetos.

STAR
ROES

LA RUEDA:
Cuando se transforma en rueda debes estar en la parte superior de la pantalla. La rueda golpeará dos veces la parte inferior de la pantalla, y se pondrá a girar sobre sí misma. (En este preciso momento debes dirigirte a la parte inferior de la pantalla). La rueda repetirá la secuencia, pero esta vez en la parte superior de la pantalla. Al cabo de un instante, comenzará a girar nuevamente sobre sí misma a velocidades de vértigo y desprenderá ocho bolas de fuego. ¡La única solución a este problema pasa por tener buenos reflejos! Cuando esté a punto de morir se separará en varios fragmentos que intentarán reagruparse sobre tu personaje. ¡Haz subir y bajar al hermano Gunstar por la pantalla hasta que superes esta rueda del terror!

CONTINUARA...

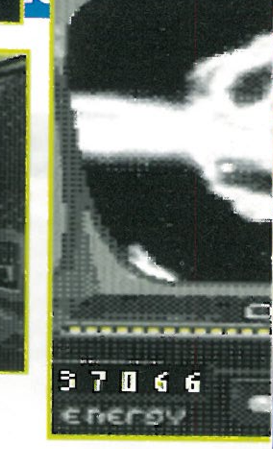




Atención, vas a poder recargar la energía de tu nave. En cuanto veas luces de colores ante ti, sitúate en el lado verde. Pasarás sobre un túnel energético.







Este eres tú, y te llamas DOGMEAT. Si no quieres que te vuelvan a enviar a las cloacas, debes acabar con un buen número de bestias para alcanzar un abultado marcador.



A medida que vayas avanzando, se irán abriendo las puertas. Si tomas un camino incorrecto, chocarás contra una puerta mal abierta o contra unas rejas de seguridad.

Catfish es tu guía. Si no atiendes sus indicaciones morirás con toda seguridad.

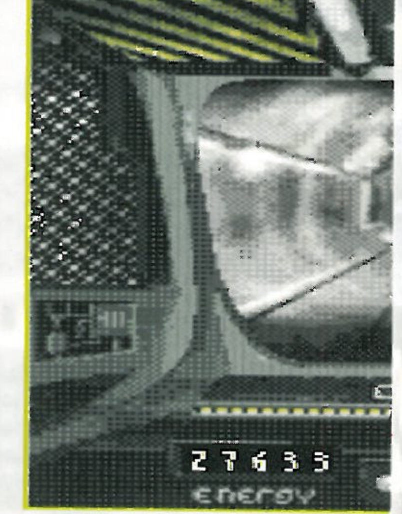
Coger el puesto de trabajo de un muerto nunca ha sido un plato de gusto, pero ¡qué podías tú hacer! Tu nuevo curro te ha conducido a las sombrías y lúgubres alcantarillas, infectadas de bestias de todo tipo. En estos mismos parajes en donde encontraron la muerte tu antecesor y muchos otros antes, devorados por... ¡No, no, es demasiado asqueroso contarlo! Intenta seguir con vida. Si tu jefe está contento con tu trabajo te recompensará con un viaje a "Solar-City": El paraíso. ¡Un lugar cálido, con playas de arena suave y en el que las chicas juegan graciosamente con las olas... No lo olvides nunca, pero por ahora sube a la nave y desciende bajo tierra... ¿Volverás a ver algún día la luz del Sol?



Esta es la nave con la que viajas.

Ella también es piloto, y se llama Falco. Se verá envuelta en problemas y debes intentar encontrarla siguiendo sus indicaciones, aunque finalmente su nave será destruida por una extraña fuerza que debes descubrir para pasar a la siguiente fase del juego.

Cuando en la parte superior del cockpit aparezca esta flecha amarilla, te indicará que puedes cambiar a esta nueva dirección. De vez en cuando, Catfish te hablará para indicarte el buen camino.



COMENTARIO

Se trata de un vulgar "shoot them up" con una total falta de interés. El único atractivo radica en las imágenes digitalizadas que componen el juego. El jugador ha de contentarse con disparar al objetivo según su parecer. No hay ningún efecto espectacular. La única diversión consiste en avanzar disparando a todo lo que se mueva, e intentando tomar la dirección propuesta por el copiloto. Las conducciones subterráneas son todas muy parecidas. A pesar de la banda sonora que pretende mantenerte alerta, acabarás bostezando, aburrido y casi dormido... Las melodías están bien escogidas, pero hay un sargento que no para de gritarte órdenes, y que acaba por desquiciarte. La sensación de velocidad está bastante lograda. Las imágenes se hacen algo lentas durante las explosiones.



Si quieres llegar a una playa y dedicarte a la buena vida tendrás que trabajar duramente.



Ghost es tu jefe de equipo. Pilota como es debido a no ser que quieras un fatal desenlace.

¡Estas cloacas son un auténtico laberinto! Hay tubos por todas partes, hacia arriba, hacia abajo, a derechas y a izquierdas. A veces llegan a ser muy tortuosos.

Debes limpiar las cloacas con este pequeño láser, eliminando ratas, murciélagos, escorpiones y demás bichejos. ¡No te fíes, también hay otros monstruos! Cada bestia te dará puntos. Apunta bien, ya que cada tiro come bastante energía.







SONIDO



El copiloto no para de chillar de manera intempestiva y sobre todo muy molesta.

GRAFICOS

Buenas digitalizaciones, sobre todo durante la fase de intro que es bastante larga.



ANIMACION



Buena sensación de velocidad, aunque a veces se hace algo lento.

MANEJABILIDAD

A veces es complicado cambiar de dirección.



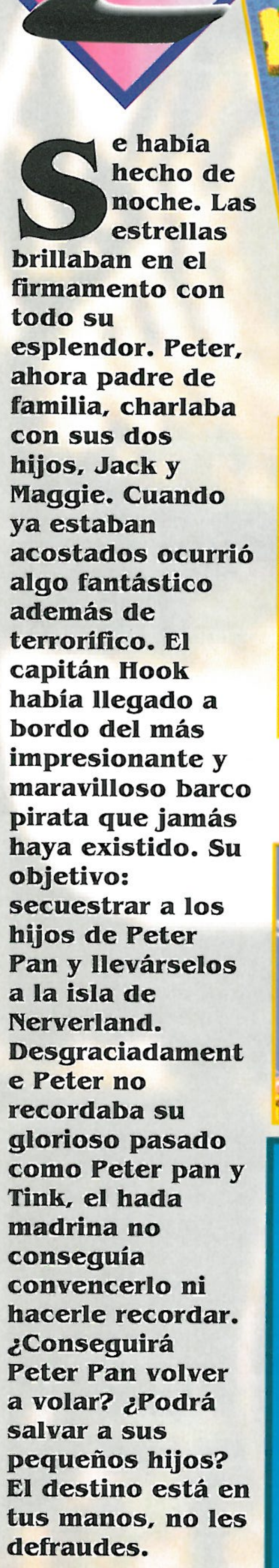
-SHOOT THEM UP-

EDITOR: SONY IMAGESOFT
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUACIONES: NO

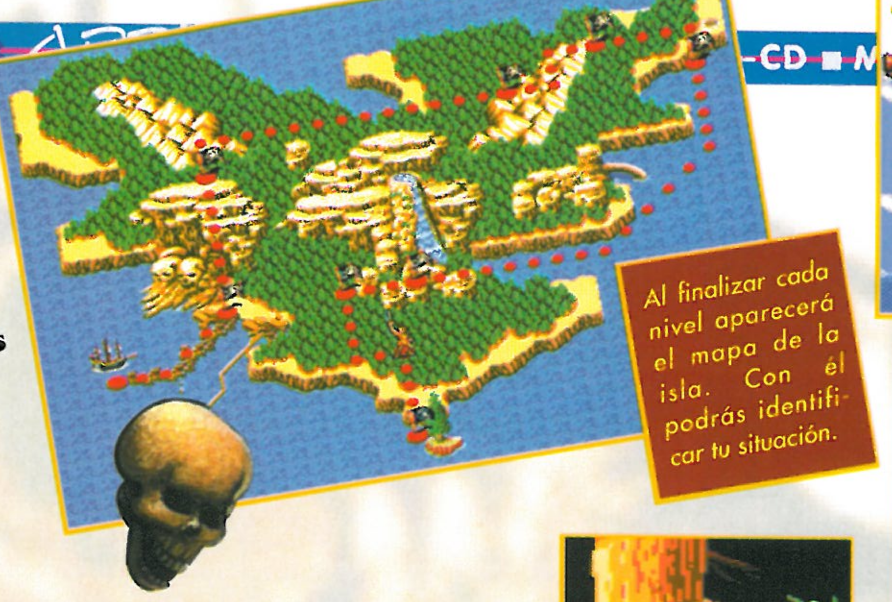


- \+ Buenas digitalizaciones
- \+ Destrozar a las ratas ¡Es divertido!
- \+ "Un shoot them up" demasiado banal
- \- Ordenes en inglés demasiado "aceleradas"
- \- Microcosm "is better"





Se había hecho de noche. Las estrellas brillaban en el firmamento con todo su esplendor. Peter, ahora padre de familia, charlaba con sus dos hijos, Jack y Maggie. Cuando ya estaban acostados ocurrió algo fantástico además de terrorífico. El capitán Hook había llegado a bordo del más impresionante y maravilloso barco pirata que jamás haya existido. Su objetivo: secuestrar a los hijos de Peter Pan y llevárselos a la isla de Nerverland. Desgraciadamente Peter no recordaba su glorioso pasado como Peter pan y Tink, el hada madrina no conseguía convencerlo ni hacerle recordar. ¿Conseguirá Peter Pan volver a volar? ¿Podrá salvar a sus pequeños hijos? El destino está en tus manos, no les defraudes.



Al finalizar cada nivel aparecerá el mapa de la isla. Con él podrás identificar tu situación.



NIVEL 2 - EL BOSQUE DE LOS GRANDES ARBOLES
Ten cuidado con las colmenas de abejas. No las roces. Deberás desviar las flechas con tu espada. Cuando pierdes una vida regresas al comienzo del nivel pero sin la espada mágica.



NIVEL 9 - EL BARCO PIRATA
¿Conseguirás ser el triunfador de este duelo?



NIVEL 3 - L... [N]TAÑAS ROCO...
Cuidado ... barriles que te tir... piratas. ... esquivarlos para se... con vida.

COMENTARIO-MD

Hook para Mega Drive es un juego decepcionante. Los gráficos no son malos pero en todo caso están por debajo de la capacidad gráfica de la consola. La animación del personaje es deplorablemente lenta y hace que el juego sea del todo inaceptable. Por el contrario las melodías son bastante buenas, y en algunos casos hasta simpáticas. La única originalidad de Hook reside en que el personaje protagonista puede volar. Pero ¡qué te puedo contar de las imperfecciones, como que, por ejemplo, Peter ande sobre el agua a la misma velocidad que en el aire libre! Son demasiados errores garrafales que deberán ser subsanados en futuras versiones. En conclusión, hay que decir que Hook es un juego demasiado imperfecto como para merecer otra nota.

75%

NIVEL 4 - LA LAGUNA
El rugido de los tigres mágicos es tan potente que si la onda sonora te golpea bruscamente, te paralizará completamente durante un pequeño intervalo de tiempo. Tendrás que nadar y esquivar las bombas que tiran los globos aerostáticos. Esta región es muy peligrosa pero a cambio está plagada de vidas extras.

NIVEL 7 - EL BOSQUE
Se trata de una prueba de vuelo en la que debes encontrar a las pequeñas hadas que te permitan volar a tierra firme. Por si fuera poco, aparecerán globos cerrandote el camino.

NIVEL 6 - LAS MONTAÑAS NEVADAS
Aquí también aparecerán tigres mágicos. El pirata del escudo con pinchos puede ser eliminado si le golpeas en la espalda. Esta es la única manera de deshacerte de él.

NIVEL 8 - EL SANTUARIO DE LOS ESQUELETOS
Te espera una prueba terrible. Encontrarás arañas y otras pequeñas bestias. Siempre debes permanecer al lado de un espíritu que te ilumine las tinieblas de la caverna. Si te despistas y lo pierdes te quedarás totalmente a oscuras durante un ratito. Para destruir al esqueleto principal debes esperar a que te lance su cabeza. Luego ponte a su espalda y destrózale a golpes con la espada.

COMENTARIO MCD

Un juego de plataformas tonto que carece completamente del más mínimo interés. El juego debería desarrollarse unas 10 veces más rápido. ¡Peter pan no anda, se arrastra! Los gráficos distan mucho de estar en la categoría de los mejores juegos de Mega-CD. Lo único que recordaremos son las secuencias animadas obtenidas de la película y que se utilizan como transición entre los distintos niveles. El único punto positivo es el sonido. La melodía recuerda al cascanueces de Tchaikowski. Un verdadero placer para nuestros oídos, acostumbrados al continuo mareo del techno, el heavy metal o el rock contenidos en el 90% de los juegos del mercado.

* MEGA-CD *



SONIDO



Una banda sonora bestial. De primera categoría. Sonido tipo cascanueces, igual que en la película.

GRAFICOS

Que diríamoss: Banal, sin ritmo, pobre,..



ANIMACION

¡Peter pan es más lento que el caballo del malo!



MANEJABILIDAD

Movimientos imprecisos debidos a la lentitud con que se desplaza nuestro héroe en vuelo.



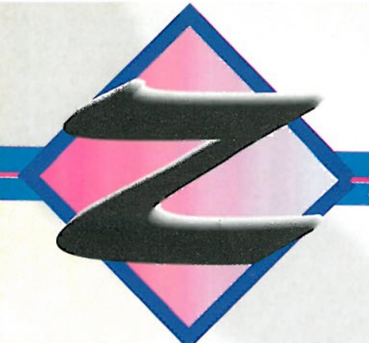
PLATAFORMAS.

EDITOR: SONY IMAGESOFT
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 9
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUACIONES: SI



+ Melodías encantadoras
+ Las secuencias filmadas son simpáticas
- Interés limitado
- Gráficos muy sosos
- La acción carece de ritmo



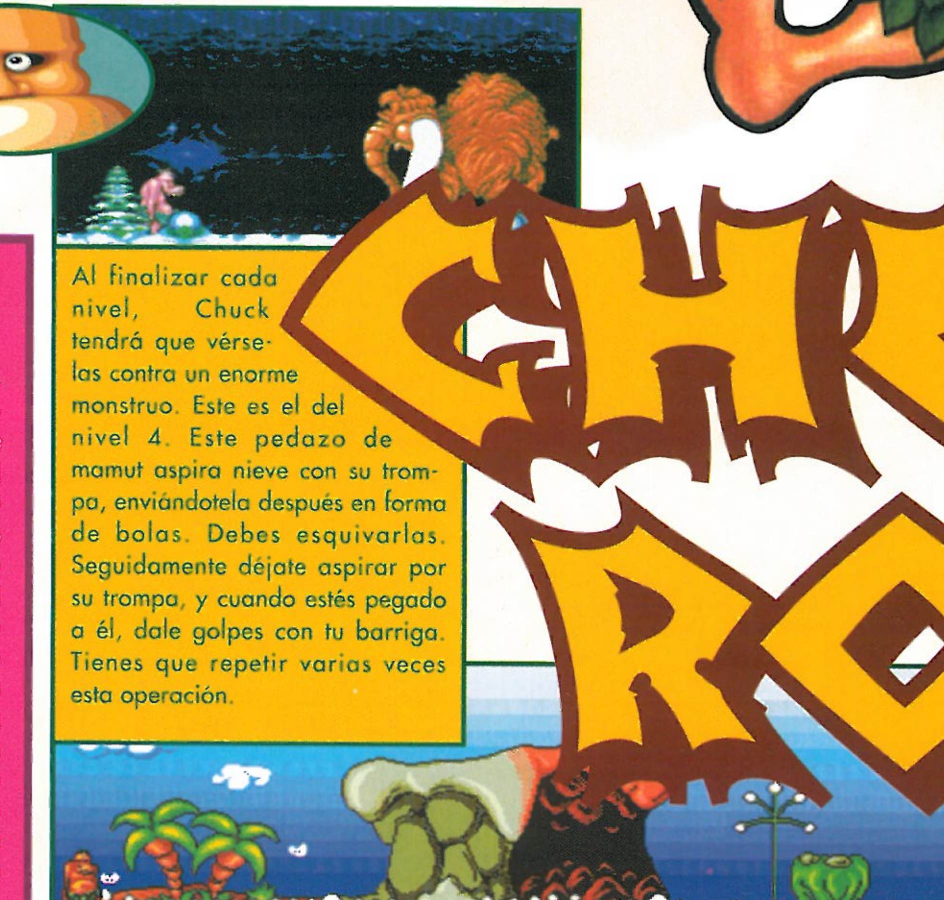




NIVELES 1-8
Comienzas con 4 vidas y dos Continúas. El corazón indicará tu nivel de energía. Cuando desaparezca perderás la vida. Por el contrario, si consigues 100.000 puntos lograrás ganar una. Al recoger un corazón recuperarás tu nivel de energía. También existen otras opciones que te permitirán ganar puntos...

Bonga Bounga! Chuck descansaba plácidamente en su sofá de piedra preferido, los ojos clavados en la tele, cuando de repente oyó a Orphelia, su mujer, pegar un grito horrible. Más rápido que una bala, salió al jardín... Ya era demasiado tarde, Gary Gritter, enamorado de Orphelia desde hacía muchos años, acababa de raptarla mientras tendía la ropa. Un simple mazazo en la cabeza hubiera sido suficiente para evitarlo. En ese mismo momento, Chuck agarró unas cuantas ramas para hacerse unos short y partió en su búsqueda, siguiendo las huellas de su prehistórica mujer. ¡Esperemos que tenga buena suerte en su empeño!

NIVEL 3-4 (CODIGO PDPKKN)
Si recoges pequeños pececillos y demás estrellas, conseguirás ganar puntos. Cuando nadas bajo las aguas se te pondrá la cara completamente azulada. ¡Sube a la superficie para retomar aire!



Al finalizar cada nivel, Chuck tendrá que vérselas contra un enorme monstruo. Este es el del nivel 4. Este pedazo de mamut aspira nieve con su trompa, enviándotela después en forma de bolas. Debes esquivarlas. Seguidamente déjate aspirar por su trompa, y cuando estés pegado a él, dale golpes con tu barriga. Tienes que repetir varias veces esta operación.

COMENTARIO

El primer juego verdaderamente de plataformas para M-CD. Existen muy pocas diferencias entre esta versión y la original de MD. El efecto sorpresa producido por el detalle humorístico más bien grosero aunque eficaz, funcionará únicamente con los profanos. Los demás quedarán algo decepcionados... Se acabó el "Fun" que tenía el juego. Cuando acabe la partida, recordaremos sin lugar a dudas los sonidos obtenidos directamente de los dibujos animados de la Warner Bros. La música utilizada como fondo está muy lograda mediante sus ritmos rock y jazz. La introducción es súper cachonda, llena de divertidísimos detalles (como por ejemplo cuando la nena de chuck le lanza un mazazo) Casi me parto de risa cuando vi por primera vez a chuch con atuendos tipo Adan, y tapándose con la mano sus intimidades. ¡Ahora se entiende que Chuck vaya de un sitio a otro con un paño de hojas trenzadas!

NIVEL 2-6 (CODIGO GJFKFN)
Recoge los tomates, los limones, los hielos y los champiñones para obtener un buen montón de puntos. Puedes coger rocas, llevártelas y lanzarlas cuando quieras. Salta y da patadas a todos tus enemigos.

NIVEL 5-4 (CODIGO TSFNVP)
Recoge los huesos y los cráneos que veas. Elimina todos los esqueletos que veas. ¡Algunos animales son muy simpáticos y te dejarán saltar a mucha altura!

NIVEL 4-6 (CODIGO JWNTXF)
No te la pegues contra los cubos de hielo o las estalactitas que caen por todas partes. Si te tiras al agua, no permanezcas demasiado tiempo en ella. En las zonas nevadas debes evitar las bolas de nieve.

LA CARTA DEL MUNDO

* MEGA-CD *



SONIDO



Un introducción rock con sonidos tipo Jazz. Calidad CD a tope.

GRAFICOS

Muy próximo a la versión MD. Los colores son muy vivos. Saltan a la cara.



ANIMACION



Las bestias son siempre muy cómicas. ¡Chuck está genial!

MANEJABILIDAD

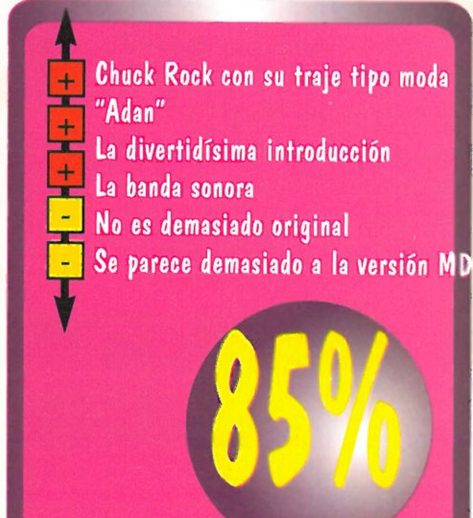
Hay que reconocer que logra imitar bien los pesados movimientos del hombre prehistórico.

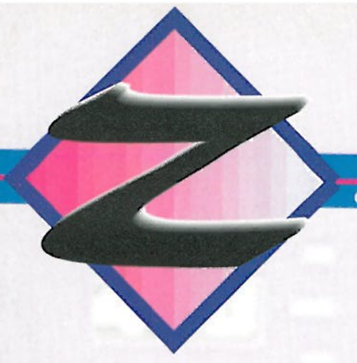


PLATAFORMAS

EDITOR: SONY IMAGESOFT
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUACIONES: 2

+ Chuck Rock con su traje tipo moda "Adan"
+ La divertidísima introducción
+ La banda sonora
- No es demasiado original
- Se parece demasiado a la versión MD





En modo arcade irás armado hasta los dientes. Activa el armamento aire-aire, y cuando el triángulo comience a parpadea indicando que el objetivo ha sido bloqueado, dispárale un misil sin pensarlo más. Puedes hacer loopings o virajes cerrados. No le quites el ojo a tu rádar.



ENEMY AIRCRAFT: 56
ENEMY GROUND UNITS: 10
ENVIRONMENT: DAY
TIME LIMIT: 3 MIN
DIFFICULTY LEVEL: ROOKIE

La munición es ilimitada y puedes elegir el número de aviones enemigos (de 0 a 100), y las unidades de tierra que debes también destruir (de 0 a100). Selecciona uno de los 5 niveles de dificultad, el entorno preferido (día, noche, niebla, atardecer) y la duración máxima del vuelo (ilimitada, 3, 5 o 10 minutos).



Atención, atención. Esto no es un ejercicio de entrenamiento. Repetimos. No se trata de un ejercicio. ¡Todo el mundo a sus puestos de combate! Venga Cruiseman, esto también va por tí... A los mandos de tu platillo volante, es decir tu F-117 o avión furtivo, despegas para ir en busca del infame invasor. Intervendrás en el conflicto de la Guerra del Golfo y lograrás aproximarte a enclaves estratégicos del enemigo gracias al sigilo con que vuela tu avión de combate. Conseguirás sortear el rádar enemigo y bombardear los objetivos militares hasta exterminarlos para siempre. ¿Te gustaría que invadieran tu país? Pues entonces no permitas que le ocurra lo mismo a tu país vecino, ya que luego podría ser el tuyo el siguiente...

COMENTARIO

La impresión general de este simulador es bastante positiva sin llegar por ello a decir que se trate de uno de los mejores juegos del mercado. ¡Ni mucho menos! Las misiones son suficientemente variadas y el arsenal militar disponible bastaría, él solito, para acabar con toda la Segunda Guerra Mundial. Podrás probar todo el armamento que ha sido satisfactoriamente utilizado en la guerra del golfo: Misiles Maverick, Misiles de guía laser,... Los gráficos y la animación del juego son bastante mejorables. Son desgraciadamente demasiado sencillos como para poder decir que son realistas. Tampoco hay que pasarse. A pesar de todo, el juego no está mal, aunque en este título no debes esperar tampoco un verdadero simulador de vuelo.

F

AIM-9P AGM-88A GBU-27 M61-A1 GBU-27 AGM
The AIM-9P is a smaller version of M-Sidewinder. This is the definitive air-to-air weapon. Take two they'r



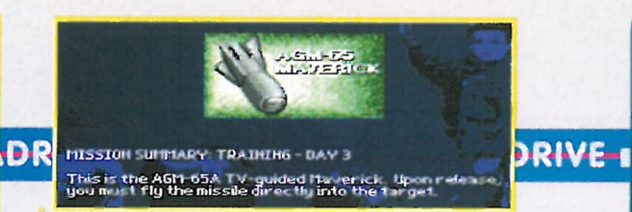
Aqui un Mig - 29,ciertos vuelos son tan reales que los aviones casi se tocan.

EL ARMAMENTO

En modo misión debes seleccionar el arma más adecuada al objetivo prefijado.
AIM-9P Sidewinder: Misil aire-aire por guía infrarroja.
AGM-65E: Misil Maverick guía láser. Enorme poder de penetración. ¡Eficacia probada!
AGM-65A: Misil Maverick guiado manualmente por el piloto.
AGM-88A HARM: Misil anti rádar.
GBU-27 A/B: Bomba por guía láser.
M61-AI: Armamento consistente en 6 cañones de 20 mm. Envía hasta 100 "pepinos" por segundo.



Alguno de los objetivos que debes alcanzar: hangar, torre de control, ¡pero no te olvides tampoco de los demás aviones enemigos o carros de combate! En algunas ocasiones debes de hacer blanco una segunda vez para conseguir la completa destrucción del objetivo.





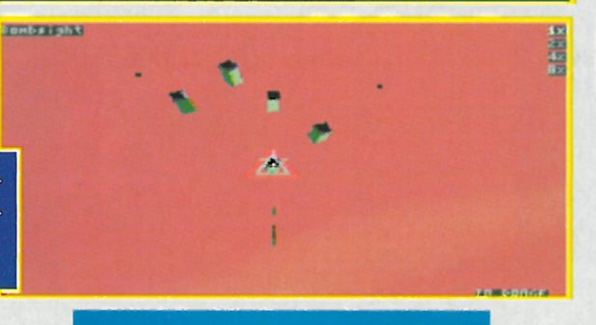


MODO DE JUEGO: MISION
Viajas hasta todos los rincones de la tierra llegando en total a efectuar hasta 30 misiones distintas. Antes de comenzar debes elegir tu nombre y el de tu avión de entre los propuestos. ¡Ten muy en cuenta las instrucciones de vuelo a no ser que quieras matar vidas inocentes! Existen Passwords para cada nivel: por ejemplo NN4HFS, 7NPUYS, YMHFTZ, GMEWCZ.



Independientemente del modo de juego seleccionado, (Arcade o misión), no efectuarás ni aterrizajes ni despegues. El combustible es ilimitado y la velocidad del avión permanece constante. Las vidas son infinitas.

Al lanzar una bomba de guía laser, debes mantener la flecha blanca dentro del objetivo que pretendes alcanzar. Puedes utilizar una vista ampliada (zoom 2, 4 u 8 veces más grande). ¡En los Maverick, la cámara está situada en el misil! Es verdaderamente impresionante...



Deveis destruir una de las instalaciones, ¿pero cual ?. Deveis esperar las ordenes antes de disparar.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Las buenas digitalizaciones de voz y la fabulosa banda sonora dan la máxima puntuación.

GRAFICOS

Un polígono y medio no son suficientes para generar una simulación de un paisaje.



ANIMACION



Sería mucho mejor si el juego fuera más rápido.

MANEJABILIDAD

Los mandos del avión y de guiado de los misiles son bastante precisos.



* SIMULADOR *

EDITOR: Electronic Arts
TAMAÑO CARTUCHO: 8 MB
DIFICULTAD: Difícil
NIVELES DE DIFICULTAD: 5
NUMERO DE MISIONES: 10
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUACIONES: NO



+ Un impresionante número de armas
+ Misiones bastante variadas
+ La animación se puede salvar
- Decorados muy pobres
- ¡Demasiados cálculos para la Mega Drive!

75%



Mediante un proceso de miniaturización, algunos individuos se han introducido en el cuerpo del Presidente, lo cual le pone a partir de ahora en grave peligro de muerte. La única solución consiste en miniaturizar a otra persona, para partir inmediatamente a la caza de los primeros intrusos. Una vez miniaturizado con tu nave, te han inyectado en su cuerpo mediante una jeringa. Una de las claves del éxisto reside en la base también miniaturizada que ha sido introducida en el cuerpo del Presidente. Un universo totalmente inexplorado aparece por primera vez ante tus ojos....



Eres tú

Esta nave lanza tres tiros simultáneamente. Dispara sobre cada ramificación.

Lo que tienes delante es tu nave. Te puedes mover libremente en todos los sentidos sin miedo a estrellarte contra las paredes.

El disparo de las armas no puede hacer daño al cuerpo del Presidente.

COMENTARIO

Un "shoot them up" como jamás habíamos visto nunca antes en una consola. El escenario es genial y muy original. La secuencia de introducción es digna de la mejor película de ciencia ficción. Los gráficos de colores muy "clip-techno" vienen a reforzar las formas que componen los fondos de este increíble juego de acción. La banda sonora está perfectamente encajada con el desarrollo de la aventura. Sólo existe un pequeño defecto: La animación es a veces algo pesada, resulta complicado evaluar las distancias, y muchas veces uno duda entre disparar a los glóbulos que se ponen a tiro o salir huyendo sin buscarse más problemas. El juego resulta demasiado poco interactivo, o lo que es lo mismo, el jugador (salvo en las escenas de tiro) actúa de manera pasiva ante la pantalla. No es posible tomar ninguna decisión respecto al camino seguido por la nave. ¡Estas últimas razones limitan algo el interés del juego, que por otro lado en esta versión Mega-CD es bestial!



Durante el viaje debes utilizar distintas armas para poder neutralizar las naves enemigas y las defensas naturales del organismo. Ten cuidado con el enemigo ya que sólo dispones de tres vidas.

Si recuperas el círculo obtendrás nuevas armas.

Si llegas a la base podrás cambiar de nave espacial.

El laberinto humano tiene una increíble variedad de colorido.

Ten cuidado con los cambios de dirección demasiado bruscos. El ordenador de abordo es el que tomará las decisiones de rumbos y pilotará la nave.

Destruye las naves enemigas miniaturizadas que intentan eliminar al Presidente. Cada misión posee una clave de acceso.

Estas espinas están situadas sobre la pared interior de estas arterias. ¡No choques contra ellas ya que son mortales!

* MEGA-CD *



SONIDO



Una música genial y completamente adaptada a los gráficos del juego.

GRAFICOS

Vasos sanguíneos perfectamente imitados, por no hablar de los glóbulos... ¡Increíble!



ANIMACION



A veces algo lenta y perezosa, sobre todo con los decorados de fondo.

MANEJABILIDAD

La inercia es quizás demasiado elevada en el visor de tiro...



SHOOT'EM UP EN ANATOMIA

EDITOR: PSYGNOSIS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUACIONES: NO



+ El más genuino sabor a ciencia ficción
+ Una banda sonora de primera categoría
+ Una aventura genial "en su propio domicilio"
+ Ya estabas avisado -ver el pasado Mega Force-
- La animación podría ser algo más fluida



KRIS KROSS

Nos lo podíamos suponer! Después de INXS, aquí llega la nueva posibilidad de crear nuestros propios video-clips con Kris Kross... Preparate a ver los mejores efectos especiales, filtros de colores y demás opciones. ¡Ponte a la altura de tu imaginación!

En el modo "U Direct" (tú en directo) podrás volver a ver el último clip realizado, grabarlo en el Mega-CD, o volver a editar el clip de las tres canciones mediante una función de avance o retroceso.

En las pantallas A, B, o C, desfilan una serie de imágenes que puedes seleccionar pulsando respectivamente los botones correspondientes. La que elijas en cada momento es la que quedará dentro de tu video-clip, que aparecerá en la ventana superior. A la izquierda puedes seleccionar uno de los 16 efectos especiales y a la derecha verás el resultado obtenido. La mayoría de los efectos especiales tienen dos modalidades que se seleccionan poniendo el cursor rectangular a la izquierda o derecha del efecto seleccionado.



¡Menudo animador! La película corre antes tus ojos, descubriéndote el escenario. El público te aclama pidiendote un video-clip para cada canción...

Hay ocho personas que quieren que hagas un clip. En total tienes tres canciones. Haz tu elección e intenta responder lo mejor que puedas a sus demandas. Seguro que les encanta.

COMENTARIO

El tercer "Make My Video" probado por Mega Force, y esto ya empieza a alucinar bastante... Es divertido, te lo pasas bien, los Kris Kross se menean como verdaderos profesionales del espectáculo, con sus vaqueros al revés. Te lo pasas bomba durante tres exitos, pero... ¿Por qué no más? ¿Cuándo veremos un CD con los mejores éxitos del mercado discográfico con "hits" de Metallica, Gun & Roses, Bryan Adams...? Estaría genial ¿No te parece?

* MEGA-CD *






SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* MAKE MY VIDEO *

EDITOR: SONY IMAGESOFT
NUMERO DE CLIPS: 3
NUMERO DE TECNICOS DE VIDEO: 1
TIPOS DE JUEGO: 2
NUMERO DE EFECTOS VISUALES: 17
SALVAR: SI





Power Factory

Cuidado se está moviendo la consola! El volumen está a tope y tu cuerpo descansa tranquilamente en un cómodo sillón. Estás a punto de gritar mientras creas tu primer video-clip. Tus padres y amigos alucinarán. Incluso es posible que llegues a convertirte en un verdadero especialista. Si tus vecinos te dan la brasa, cuéntales que trabajas en la realización de un clip revolucionario....

Esta es la tele sobre la que verás tu video-clip... Seguidamente dos encargados de una fábrica de CD darán su veredicto... ¿Nulo o genial?

El CD Tiene tres canciones. Aparecerá una película que te cuenta el tipo de juego.

1) En esta pantalla crearás tu video-clip. Utiliza los 16 efectos especiales (filtro azul ,rojo, verde, o gris, detener la imagen, imagen lenta, efecto estroboscópico, imagen en negativo, inversión horizontal o vertical,...) siguiendo el ritmo y la letra de la canción. Irás seleccionando una de las tres fuentes de imagen pulsando los botones A,B, o C. Verás el resultado en tiempo real.

2) Este es un ejemplo de las fotos que desfilarán ante tus asombrados ojos. No son simples imágenes, sino secuencias completas de vídeo, dibujos animados, escenas divertidas, o imágenes del clip verdadero de la canción. Pulsa los botones de tu mando para ir seleccionando la imagen que quieras tener en el resultado final.

Gráficamente es distinto, aunque el juego te permite las mismas opciones que el "Kriss Kross"... ¡Consulta el test en esta misma revista!

COMENTARIO

Muy pronto lo podrás cargar en tu Mega-CD. Se trata del "Make My Video" del célebre grupo "Gertrude". Siempre tan atractivo y tan poco original como el primero que vimos. Pasados cinco minutos la desidia invade rápidamente el Jugador-Actor-Realizador de video clips. Lo único divertido son las secuencias de humor que aparecen entre cada prueba de grabación (a poco inglés que entendamos). En conclusión: durante los 10 primeros minutos es divertido, para pasar inmediatamente a convertirse en repetitivo, y finalmente acabar al poco tiempo como un juego francamente aburrido (al cabo de unos 20 minutos).

* MEGA-CD *

SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

* MAKE MY VIDEO *

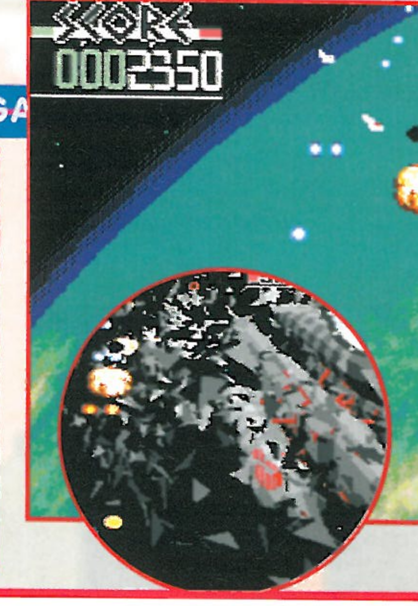
EDITOR: SONY IMAGESOFT
GENERO: MAKE MY VIDEO
NUMERO DE EXITOS: 3
NUMERO DE TECNICOS DE VIDEO: 1
TIPOS DE JUEGO: 2
NUMERO DE EFECTOS ESPECIALES: 17
SALVAR: SI

69%

Imagina una gigantesca flota de naves espaciales de todos los tamaños, una armada de devastadora potencia, miles de personas. ¿Qué hacen tan lejos en sus hogares, estarán perdidos? Se vieron obligados a salir al espacio ante la eminente explosión de su planeta, y se dirigen a la Tierra a comenzar una nueva y feliz vida. A pesar de la enorme velocidad de las naves, el viaje durará mucho tiempo, y sobre todo será muy peligroso. Esta es la razón por la que la escolta vigila constantemente la flota estelar. Tú eres uno de sus valientes pilotos. A los mandos de tu potente caza de combate cruzas el espacio abriendo camino, y dando esperanzas a un pueblo que busca la paz.



NIVEL 1
En la esquina superior derecha podrás consultar el estado de tu escudo. Su resistencia disminuye con cada impacto. Cuando ya no sea eficaz, la nave podrá todavía soportar tres impactos más antes de volatilizarse en medio de una gran explosión. Tu misión es la de escoltar estas grandes naves que al menor descuido serán pulverizadas bajo tu atónita mirada.





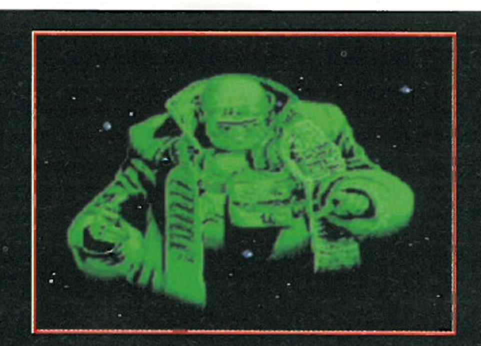


NIVEL 3
Escabúllete alrededor de esta gigantesca nave espacial y pulveriza las naves enemigas. Atraviesa este estrecho pasillo sin chocar contra los muros. Alcanzarás el "Boss" de fin de nivel.















NIVEL 2
Desplázate a la derecha, luego a la izquierda, hacia delante y hacia atrás. Así conseguirás evitar los meteoritos y la naves enemigas. Utiliza tu láser cuantas veces lo consideres necesario, ya que la energía de éste es ilimitada. Presta atención a los mensajes de la radio.

EL ARMAMENTO DE LA NAVE
Cuanto más avances en la misión, mayor variedad de armas podrás elegir. En esta foto están todas las disponibles. Equipa el cañon derecho con el armamento seleccionado. Haz lo mismo con el cañón izquierdo. No tienen porque ser las mismas en los dos cañones. Además puedes equipar el caza con un tercer armamento opcional pero no dos veces seguidas, ya que debe ser recargada. Será de gran utilidad contra las grandes naves enemigas. Al comenzar cualquier nivel vuelves a seleccionar el armamento.



HEED

NIVEL 3



COMENTARIO

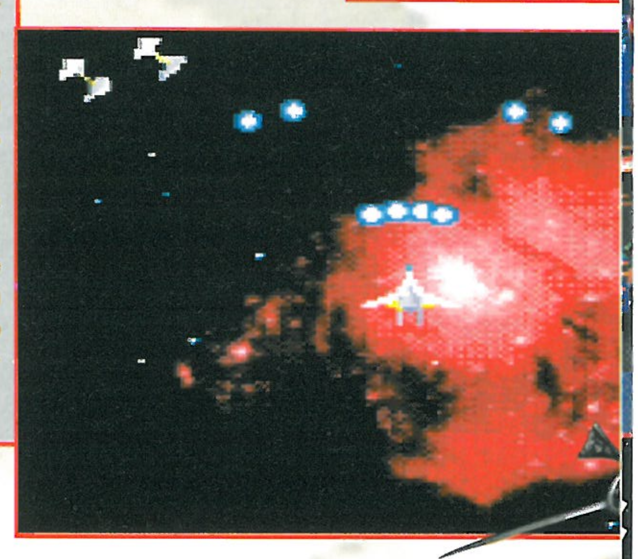
Parece que los programadores se han inspirado en todas las series de televisión y demás películas: 2001 una odisea espacial, Galactica o Robotech. Tras una buena introducción, el jugador pasa inmediatamente al juego. Una voz en "Off", monocorde y de tonalidad femenina te invisa a pasar a este espacio sombrío y glaciar, en el que se dan cita millones de estrellas: nuestra galaxia. Sabes que el camino no será sencillo. El combate puede costar la vida a miles de personas. Diriges un pequeño caza entre nubes de asteroides que a veces alcanzan tamaños inmensos y que explotan bajo la potencia de tus lasers o la de tus enemigos. El grafismo es impecable, y técnicamente, el juego está muy logrado. La música es fabulosa. ¡Irreprochable! En lo único que el juego se queda un poco corto es en la manejabilidad que a veces parece algo aleatoria. Los passwords no estarían de más.

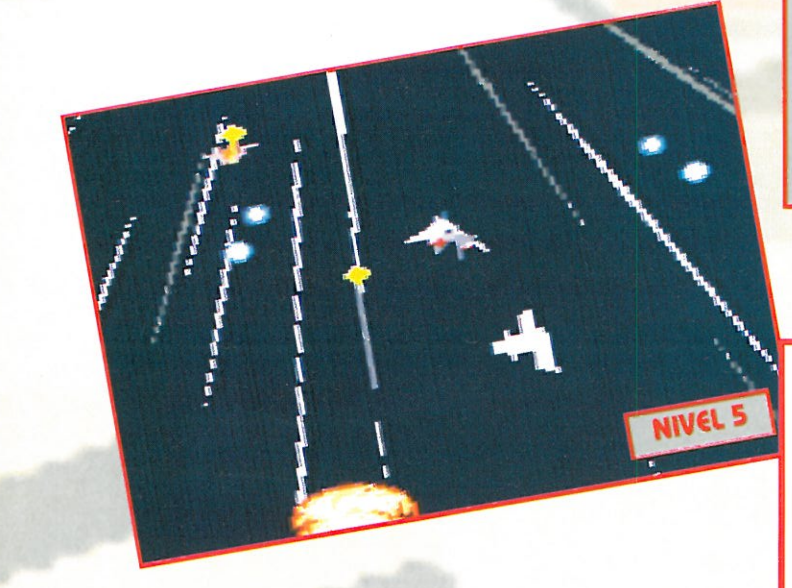
NIVEL 4

NIVEL 4
Lanzáte al asalto de estas enormes plataformas evitando los tiros lanzados desde las torretas. Finalmente ábrete camino a través de los bloques hexagonales.

NIVEL 5
Los enemigos pueden aparecer por cualquier lado, incluso detrás de ti. Cuidado, dos cazas se aproximan por la izquierda. Cuando saltes al hiper-espacio aparecerán todas las naves a la vez contra la tuya. Cuando llegues a este planeta disminuirá la velocidad. Falta poco para el nuevo enfrentamiento contra el "Boss".

NIVEL 4



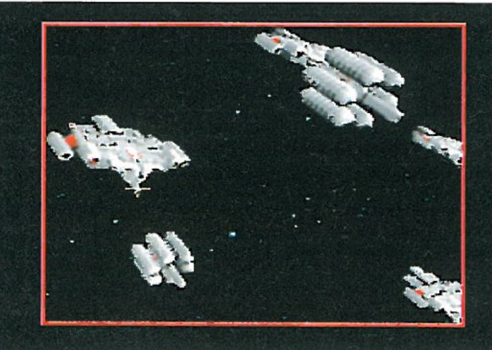


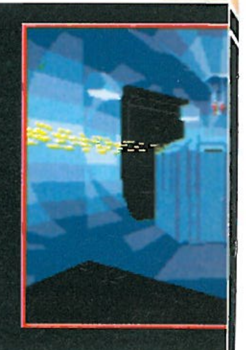
NIVEL 5

SILPHEED









* MEGA-CD *



SONIDO



¡Alucinante, parece que estás allí! Voces y música sintetizada de primera categoría

GRAFICOS

Polígonos, 3D, planos avante/retroces o ¡Dignos del mejor planetarium!



ANIMACION



Zooms y rotaciones por todas partes. La sensación de velocidad es excelente.

MANEJABILIDAD

A veces resulta complicado. No está del todo mal.



NIVEL 10

¡El relieve es maravilloso! Bajo el marcador de puntuación verás la potencia que le queda disponible al arma opcional. Al avanzar o retroceder cambia el tamaño de la nave. Dependiendo del nivel, será posible o no reparar el escudo protector o recuperar el funcionamiento del armamento mediante la obtención de distintas opciones. También podrás alcanzar el grado de invunerabilidad durante un cierto tiempo.

NIVEL 5

NIVEL 9

En el horizonte ya puedes ver La Tierra. Todavía te faltan tres niveles para llegar a ella. Si pierdes comienzas de nuevo el nivel desde el principio. Existen dos niveles de dificultad y cinco continúas.

SHOOT THEM UP

EDITOR: GAME ARTS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 25
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUACIONES: 5

- \+ El mejor shoot'em up sobre M-CD
- \+ Una mezcla entre el Galactica y el Robotech
- \+ Verdadera maravilla técnica
- \+ Voces en "off" Auténticas
- \- No existen passwords

92%



Daisy, la madre de Dizzy ha sido secuestrada por el odioso brujo del reino de Zakéria. Por si fuera poco, todos los habitantes de Yolkfolk han sido embrujados por el mismo malvado... todos salvo Dizzy que afortunadamente decide partir con valentía hacia lo que será, sin lugar a dudas, la aventura de su vida. ¡No te la pierdas!

El juego comienza en la cabaña de Dizzy. El paddle de Master System aparece para indicarte el camino a seguir. Cuando tengas la llave debes utilizarla para salir. Aparecerás en el pueblo-casa-árbol de Yolkfolk en el que ya debes resolver unos cuantos enigmas. ¡Utiliza tu perspicacia !

Durante la aventura te encontrarás algunas veces con el buen mago Teodoro. Si consigues ordenar las piezas del puzzle en el menor tiempo posible, conseguirás una vida extra.

FANTASTIC DIZZY

Un Triceratus interrumpe tu camino ?. Dale un poco de comida y podras continuar tu camino hacia la villa.

Aquí está Denzil embrujado. Te bastarán dos elementos para deshacer el encantamiento. Uno de ellos es la bota de paja. ¡Al liberarlo te espera una sorpresa !

COMENTARIO

La versión para Master es decepcionante. ¡La manejabilidad dista mucho de ser correcta, y hace que el juego sea todavía más duro! No existen Paswords ni Continuaciones, lo que provocará que sólo los mejores sean capaces de finalizar. Los gráficos son pobres y tienen muchos parpadeos. Este título queda exclusivamente reservado a los más aficionados.

* MASTER SYSTEM *


SONIDO


GRAFICOS

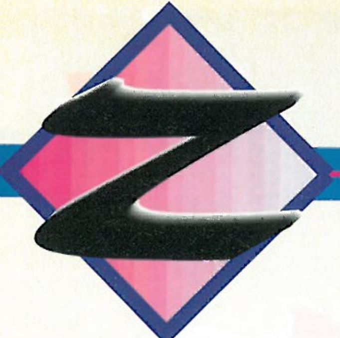

ANIMACION


MANEJABILIDAD

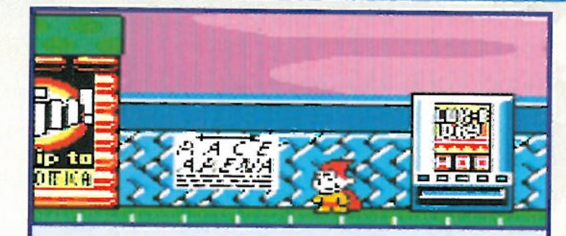
* AVENTURAS-REFLEXION *

EDITOR: CODEMASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 Mb
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE LUGARES A VISITAR: 10
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUACIONES: NO

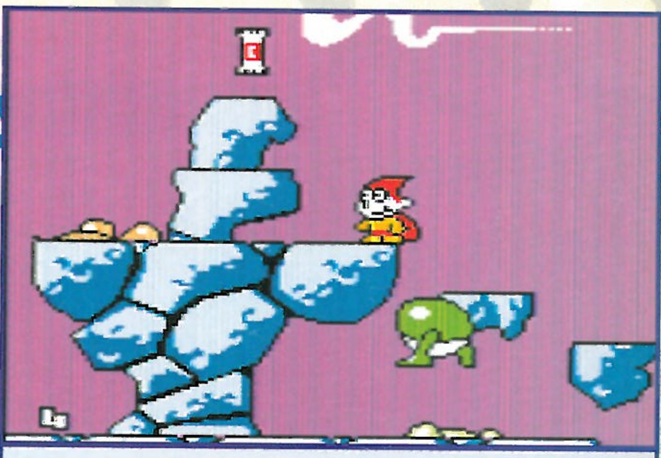




Un buen día, un pequeño niño de seis años se despertó como todos los días, pero en un nuevo planeta a unos cuantos años luz de la tierra. "Mama me ha debido castigar mientras dormía" se decía él a sí mismo. "¡Creo que me pasé quemando los pelos de mamá con el mechero de papá!" Echa de menos a su planeta y a su familia y, sin pensarlo dos veces, se lanza a la aventura más importante de su vida, vestido con una capa roja como la utilizada por Superman, y pletórico de coraje.



En este juego de aventuras relativamente largo, vienen muy bien las palabras clave. Cuando el pequeño superman junior pasa ante el panel con la letra P, aparece un código que nos alegrará mucho tener.



En cada ciudad, Cosmic debe atravesar una zona de plataformas recogiendo los caramelos que encuentre por el camino. Por cada 10 caramelos obtendrá una vida extra. Debe evitar los asquerosos monstruos que surgen por todas partes. ¡Le podrían matar!



Un viejo amigo te manda una carta con un mensaje secreto. "Dirígete al cabo Carnival para conocer la verdad" Cuando llegues a ese lugar, una apertura en el suelo te permitirá continuar la aventura.

Esta es una parte del mapa del mundo que Cosmic debe visitar. ¡La aventura comienza en la ciudad Old-Linotown, y acabará en La Tierra!



COSMIC spacehead



Este horrible monstruo bloquea el paso en mitad del desierto. ¡Si le consigues colar un globo de helio entre sus zarpas conseguirás ponerlo en órbita! Una lógica infantil pero súper divertida ¿no te parece?

COMENTARIO

Una divertida versión GG al más puro estilo "Dibujos animados" de Hanna & Barbera del conocido juego para MegaDrive. Hay pocas diferencias entre los dos cartuchos. Lo más interesante radica en las rocambolescas aventuras, típicas de la imaginación de un niño de 6 años. Animación y gráficos algo pobres. La manejabilidad es correcta, sin más.



* GAME GEAR *

SONIDO · GRAFICOS · ANIMACION · MANEJABILIDAD

* AVENTURAS-REFLEXION *

EDITOR: CODEMASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
DIFICULTAD: FACIL
NUMERO DE NIVELES: 3 MAPAS
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUACIONES: NO

79%

Cuando estés en el Milenario, dirígete al centro del campo de asteroides.

Uno de los aventureros del Halcón Milenario está perdido.

STAR WARS

Luke Skywalker tiene un par de buenos problemas! Perseguido por los soldados del imperio al mando del infame Darth Vador, tiene que abrirse camino hasta R2-D2, y posteriormente regresar con Kenobi.

Posteriormente has de viajar en el halcón milenario a la peligrosísima Estrella Negra para rescatar a la princesa Leia. Deberá destruir la Estrella Negra con su X-Wing. Toda una aventura que seguro que ya conoces ya que es la fiel descripción de la película.

LEIA, LUKE, Y HAN

Puedes encarnar a uno de estos tres personajes. El 90% del juego consiste en una aventura de





Dos de los objetivos del primer nivel. Buscar a Obi Wan Kenobi y estando en el famoso pub, convence a Han Solo para que te alquile su Halcón Milenario.

plataformas, y en el resto del juego estarás a bordo de naves espaciales como el Halcón Milenario o las X-Wings. Cada héroe tiene dos armas (para Luke el sable y la pistola láser) que permitirán destruir los guardianes de su infame majestad el Emperador. En el asalto final, no lo dudes, la fuerza estará contigo.



Elige tu personaje (Han, Leia, Luke) y tus armas. Si seleccionas Kenobi, R2-D2, o Z6-Po puedes conseguir algunos datos.

COMENTARIO

Escucharás las melodías de la película. Los gráficos son bastante buenos si tenemos en cuenta de que se trata de una GG. La animación es correcta. En principio podría parecer que se trata de un buen juego, pero... ¡Desengañate, la manejabilidad es francamente mala! Si te gusta tener que empezar miles de veces el mismo nivel pues venga...

* GAME GEAR *


SONIDO


GRAFICOS

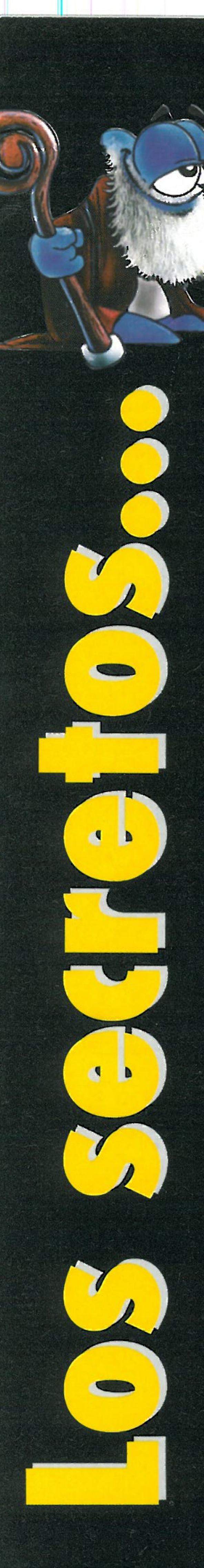

ANIMACION


MANEJABILIDAD

* PLATAFORMAS *

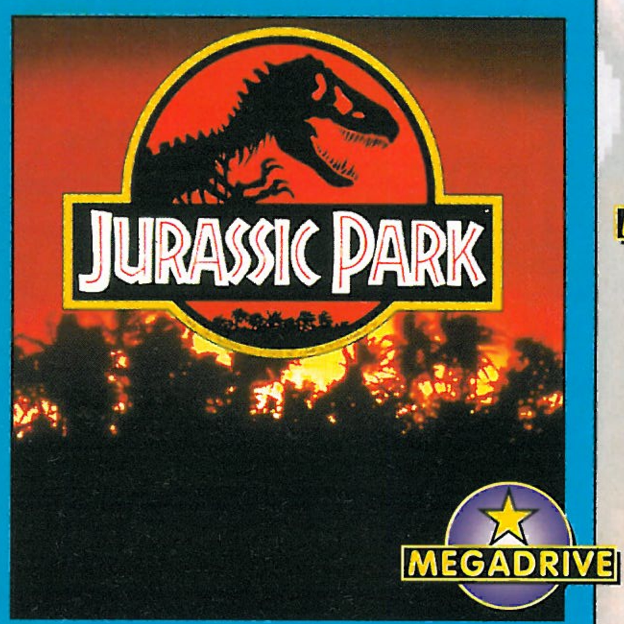
EDITOR: US GOLD
TAMAÑO CARTUCHO: 4 MB
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 11
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORD: NO
CONTINUACIONES: 8





Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos y consejos, pueden ser tu solución

JURASSIC PARK



Aquí van algunos códigos de cambio de nivel utilizando Grant...

Nivel 2: Central eléctrica : 2R9BJ015
Nivel 3: Río : 41TCI099
Nivel 4: Estación de bo .:6VVVL495
Nivel 5: Cañón :8VVVO4LM
Nivel 6: Volcán :AVJVS4LG
Nivel 7: Ce. de visitantes:CVNVV8LT

SONIC 2

MASTER SYSTEM

Cuando aparezca el logotipo de "Sega", pulsa en el segundo mando, y de manera simultánea, Arriba a la Izquierda y los dos botones durante unos veinte segundos. Pulsa en diagonal Arriba a la derecha durante cinco segundos, diagonal Arriba Izquierda y los dos botones simultáneamente durante cinco segundos, y por último los dos botones y Arriba a la derecha simultáneamente. Pulsa los dos botones del primer mando para acceder al "Select Round".

WORLD OF ILLUSION MICKEY & DONALD

MEGADRIVE

Esta es la continuación a los consejos publicados en el número pasado.

MUNDO 2

Tienes que hacer aparecer la alfombra voladora para poder volar alto pulsando el botón C. En esta nueva pantalla ten cuidado con los truenos ya que provoca rayos enemigos. Anda por la derecha hasta que llegues al acantilado, ponte encima de la baldosa que está al lado de la roca y te levantará como si fuese un ascensor. Salta rápidamente al otro lado del acantilado antes de que se agrande el hueco. En el otro lado encontrarás más rocas-ascensor. Anda hacia la derecha hasta un nuevo ascensor y entra por la última puerta. Rodea la gran roca y pulsa "A" para salir corriendo, ¡ya que el techo está bajando! Salta sobre las rocas y lánzate sobre el cuarto hueco. Salta sobre la roca que está más abajo. Salta de nube en nube, pero ten cuidado porque algunas desaparecen. Desde la última tírate al vacío. Caerás sobre un piano. Por último, salta sobre la colina en donde está la puerta. ¡Acabas de llegar al Boss!





Suscríbete a
MEGA force
¡¡¡Sega 100x100!!!
Te regalamos las tapas para que guardes tu mega-colección
Aprovecha la ocasión y llévate a casa durante un año la primera revista 100x100 Sega más las tapas para su encuadernación de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Avantgarde Publicaciones S.L.
Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis las tapas MEGAFORCE para su encuadernación.
Nombre..................Apellidos...............................Edad......
Calle..................................Nº..........Teléfono......................
C.P...............Población..........................Provincia...............
Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones S.L
☐ Giro Postal a Avantgarde Publicaciones S.L
C/ Córcega, 267, pral. 2ª, 08008 Barcelona
Fecha........................Firma...........................
También puedes mandar una fotocopia

LEMMINGS



El mes pasado conociste todos los códigos del modo "Easy". Ahora le toca el turno a todos los del modo "Tricky". ¡A jugar... Que son dos días!

GAME GEAR

MODO TRICKY:	**Nivel 16 : JSFKUKVJ**
Nivel 2 :RCEJTHOD	**Nivel 17 :THODZTGM**
Nivel 3 :YQBDGNBV	**Nivel 8 : YQBCEIRD**
Nivel 4 :JTHPGFDY	**Nivel 19 : HPFDZTHP**
Nivel 5 : RDHPGFEC	**Nivel 20 :FEBULWNB**
Nivel 6 : WHZSEJTG	**Nivel 21 : UJTHPFEC**
Nivel 7 : MZTHPGGF	**Nivel 2:WNCWNBUL**
Nivel 8 : DZSEIRCE	**Nivel 23 :WMYRCEJT**
Nivel 9 : IQBCFKVL	**Niveau24:GNBUIQAA**
Nivel 10 WHYRDGMY	**Nivel 25 :ABDGMZTH**
Nivel 11 :RDGMZSFK	**Nivel 26 : ODYRCEJS**
Nivel 12 : VLXODZTH	**Nivel 27 : FKUIQBDG**
Nivel 13 : PFECXPFE	**Nivel 28 :NBVLXPGG**
Nivel 14 : BUJTHOEC	**Nivel 29 :FDYQBOGN**
Nivel 15 XOECWNBV	**Nivel 30 :BVLWMZTG**

ROAD RASH II



- Código para el nivel 3, 1 victoria + el diablo 1000 nitro: 091C 3183



Seguro que ya sabes lo que es este pequeño cacharrito, llamado "Action Replay". No hace falta tomar ninguna precaución particular para hacer funcionar los códigos que vienen a continuación. ¡En cualquier caso no te saltes a la torera los consejos de uso del aparato, que da el fabricante! Pon el interruptor en la posición de introducción de códigos, arranca el juego, y en la pantalla de presentación introduce el código que quieras. Ya sólo te falta volver a poner el interruptor en la posición de Activado.

ALIEN 3 (MD)
Elección del nivel
FF081.30002
Misiles infinitos
FF086.70059

CRUE BALL (MD)
Balas infinitas
FF843.D0001
Elección del nivel (X= 0 a9)
FF843.9000X
Multiplica el marcador por X (0 a 5)
FF843.B000X
Número de bolas extras (X= 0 a 5)
FF843.F000X

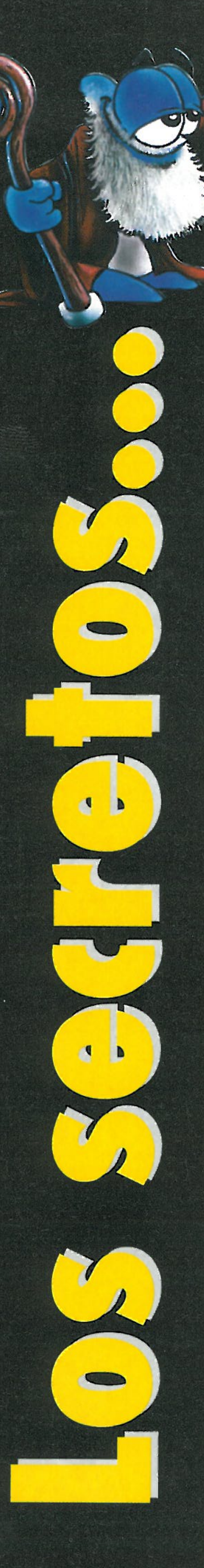
EL VIENTO versión US (MD)
Conserva al arma de fuego a plena potencia
00940.24A79
Invulnerabilidad parcial
00C47.64A79

GHOULS'N GHOSTS (MD)
Carga automática de la magia
0073B.40001
Vidas infinitas
00658.66006

JURASSIC PARK (MD)
Vidas infinitas
FF005 30003







ROLLING THUNDER II

Estos son los códigos de acceso a todos los niveles:



Nivel 2: MAGICAL THUNDER LEARNED THE SECRET
Nivel 3: NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS
Nivel 4: ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEURON
Nivel 5: CURIOUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER
Nivel 6: LOGICAL LEOPARD BLASTED THE SECRET
Nivel 7: PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET
Nivel 8: NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE
Nivel 9: MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER
Nivel 10: DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE
Nivel 11: PRIVATE THUNDER CREATED



X-MEN



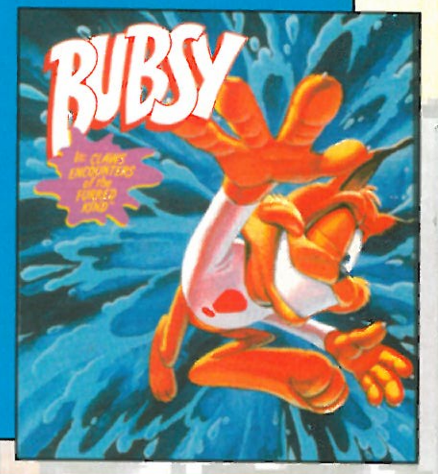
Cyclope puede enviar su rayo delante a atrás durante un momento, aunque esté levantado o sentado. Para ello mantén pulsado el botón A durante dos o tres segundos. Morirán un montón de enemigos y ademas ¡Casi no consume Mutágeno!

BUBSY

Más códigos de acceso secretos...

Nivel 2 : MKBRLN
Nivel 3 : STGRTN
Nivel 4 : MSFCTS
Nive 5 : TGRTVW

MEGADRIVE



SPY VS SPY

MASTER SYSTEM

En los niveles elevados (con varios pisos) coge un objeto (por ejemplo un saco) y espera al ordenador. Mátalo y recupera el objeto. Ya sólo necesitas esperar la puerta de salida.

SMASH TV

Mediante este código tendrás derecho a una vida suplementaria en el primer nivel: UDLLR





THUNDERFORCE IV



MEGADRIVE

Pon el juego en pausa y pulsa Arriba, Derecha, A, Abajo, Derecha, A, C; Izquierda, Arriba y B ... ¡Fíjate en el resultado! ROLO

TERMINATOR

GAME GEAR

Cuando estés en la pantalla en la que aparece el mensaje "Press Start", pulsa el botón 1 y mantenlo pulsado. Seguidamente pulsa el botón 2, manteniendo ambos pulsados. Ahora pulsa rápidamente el botón Start y cuando la pantalla se quede en negro pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, manteniendo ésta última apretada. La pantalla seguirá en negro. Ahora suelta todos los botones. Aparecerán dos cifras. La de arriba llega hasta el 8, y podrás cambiarla pulsando los botones derecha e izquierda. Aunque el juego no tiene más que cuatro niveles, ten en cuenta las puertas que te recargan la energía al máximo. La cifra inferior te permite seleccionar el nivel de dificultad del juego, y puede ser modificado pulsando los botones Arriba o Abajo. Cuanto más grande es el número, más difícil es el juego.

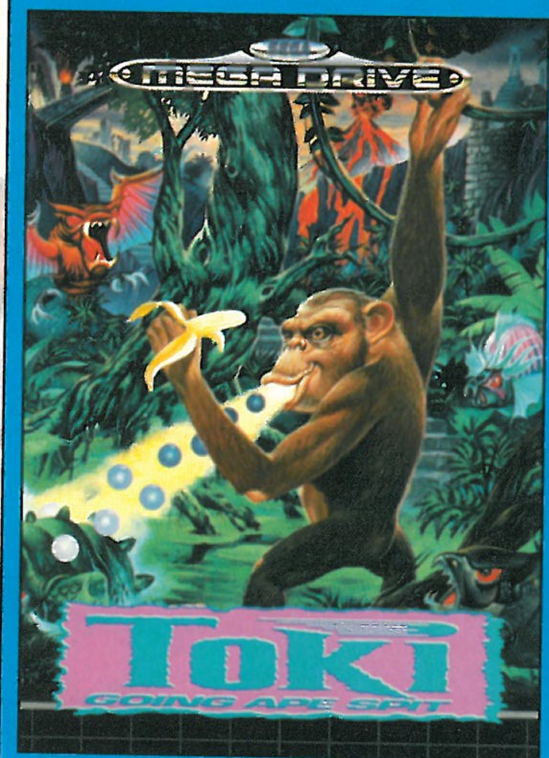
ROAD AVENGER

MASTER SYSTEM

Si quieres acceder al "Demo mode" (en el cual el CD juega él solito), pulsa la tecla START, vete a las opciones poniendo el mando hacia Arriba, pulsa cinco veces la A, cinco veces la B, START, y otra vez la A. ¡Ya lo has conseguido!



TOKI





Enciende tu consola y deja que la demo del juego te muestre el nivel 9. Cuando ésta acabe, pulsa STAR y comenzarás en este último nivel.

FATAL FURY



Si pierdes, pulsa A, B, C, A, B, C, A, B, C... Debes repetir esta secuencia de pulsaciones hasta que los créditos pasen de 4 a 9.

SHADOW DANCER



Al comenzar el juego, nuestro jugador está entre dos niveles. Para llegar al segundo, tendrás que hacer saltar a nuestro Ninja. Para ello pulsa la flecha Arriba simultáneamente con el botón B. Para descender a continuación, debes pulsar B y la flecha Abajo simultáneamente. ¿Quieres un pequeño consejo para comenzar la partida? Debes andar a gatas para evitar las estrellas. Para lanzarlas utiliza el botón B.



¡¡¡ES MEGA FACIL!!!

Lee atentamente las preguntas que hay en la página siguiente. Cuando sepas las respuestas llama a la LINEA DIRECTA de MEGAFORCE y participarás en el sorteo de los siguientes juegos de Mega-CD:

Hook, Chuck Rock, Microcosm, Lethal Enforces
Kriss Kross, Power Factory, Sewer Shark, Pugsy

Ganadores de los concursos de MEGAFORCE número 20:

Línea 906 380 097 (10 vídeos de Bola de Dragón)

Jesús M. López (Huelva), Julián Nieto (Salamanca), Fernando Moreno (Getafe)
Jorge A. Jaime (Granada), Tomás Sancho (Barcelona), Francisco J. Gracia (Barcelona)
Santiago Díaz (Tarragona), Carlos Berge (Málaga), Antonio Tellio (Ecija)

Línea 906 380 070

1 Mega CD Lorenzo Barea (Valencia)
1 Mega Drive Alejandro López (Cartagena)

gos para Mega-CD?!!

¿Para qué consola acaba de aparecer SILPHEED?

1ª PREG.

1- Master System
2- Mega-CD
3- Game Gear

El juego de Dr. Ronotnik's se basa en un cartucho muy conocido ¿en cuál?

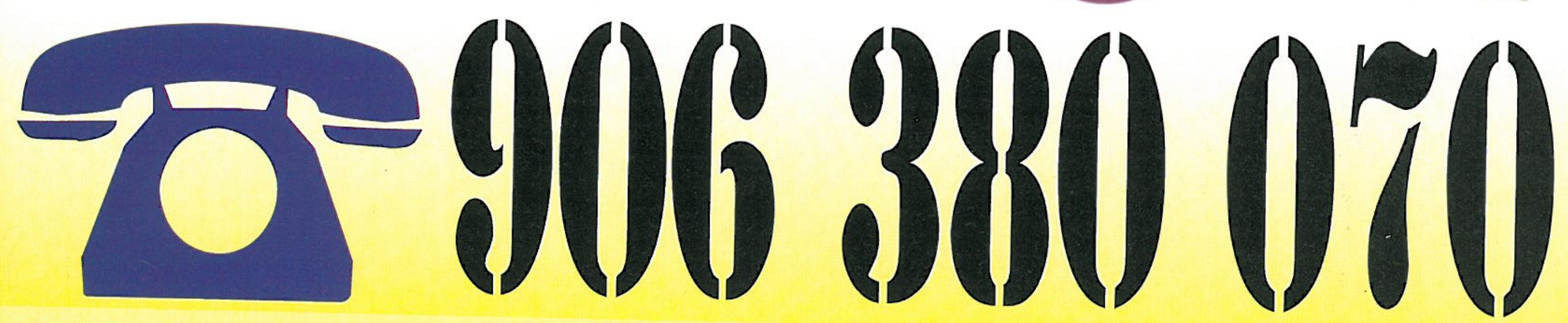
2ª PREG.

1- Columns
2- Desert Puzzle

¿En Eternal Campions se puede usar el mando de seis botones?

3ª PREG.

1- Sí
2- No



BASES PARA CONCURSAR

- MEGAFORCE sorteará este mes 10 juegos de Mega-CD.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 906 380 070 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de febrero y termina el 28 de febrero a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

El Tablón de Sonic

COMPRAS VENTAS

Vendo juegos Master System II: Wonder Boy 3, Asterix, Prince of Persia, Double Dragon, Ghouls'n Ghost. 3.000 ptas. cada uno. Action Fighter, Global Defense, 1.000 ptas. cada uno. Vendo Master System II muy poco uso, 2 Pads y 3 juegos: Alex Kidd, Sonic I y II. 13.000 ptas.
Tel. (91) 851.03.57
Pablo Couto Frías
Collado Villalba - Madrid
Ref. 359

Vendo de Master System, 2 controles, Alex Kid, Sonic, Choplifter, Ninja, Super Tenis, Aztec Adventure y Transbot, por 11.000 ptas. Tel. (93) 442.18.88
Raúl Bosch Castillo
Barcelona
Ref. 360

Vendo Master System II Plus (2 mandos, control pad, Operation Wolf y pistola Light Phaser) junto con Joystick y el juego Moonwalker. Todo en buen estado, precio razonable. Tel. (952) 29.60.63
José María Martín Arroyo
Málaga
Ref. 361

Compro Mega Drive con 2 Pads, Sonic y Sonic II por 17.000 ptas.
Tel. (923) 40.39.04
Alberto González López
Béjar-Salamanca
Ref. 362

Me gustaría comprar Game Gear con dos juegos o uno por menos de 9.000 ptas.
Tel. (93) 439.50.58
Juan Martí Bennasar
Barcelona
Ref. 363

Hola soy Jesús y estoy interesado en comprar una lupa yun maletín de la consola Game Gear a buen precio.
Tel. (952) 26.78.02
Jesús Francisco Ferrán Téllez
Melilla
Ref. 364

Compro el juego Centurion, Defender of Roma. Tel. (93) 779.05.34
Carlos Jaquet Molla
Gelida-Barcelona
Ref. 365

Compro cartucho para Master System que sea de fútbol. Pago máximo 3.000 ptas.
Tel. (956) 21.43.37
Juan José Herrera
Cádiz
Ref. 367

Vendo Cazafantasmas para Master System II, por el precio de 5.500 ptas.
Tel. (96) 361.34.91
Alberto Lorca Godoy
Valencia
Ref. 368

Vendo consola Master System II, con un juego y 2 mandos. Lo vendo por 5.000 ptas. Tel. (96) 251.06.98
Isidro Ramos Sereno
Valencia
Ref. 369

Vendo Master System II con pistola dos mandos y juego grabado Alex Kid por 5.000 ptas y juegos de Game Gear como Sonic 1.500 ptas y Donald Duck 1.500 ptas. Tengo un juego de seis en uno por 7.000 ptas. Tel. (976) 88.64.72
Javier Fuentes Rivera
Calatayud - Zaragoza
Ref. 370

Vendo Game Gear con el Columns a 10.000 ptas y juegos de Game Gear a 1.500 como Sonic o Donald Duck juntos 2.500 ptas. Tel. (976) 88.64.72
Javier Fuentes Rivera
Calatayud - Zaragoza
Ref. 371

Vendo juego Master System II (After Burner) a 5.500 ptas., con instrucciones. En buen estado.Tel. (95) 282.39.90
Salvador Zamora Galdeano
Marbella - Málaga
Ref. 372

Vendo la guía oficial de Mega Drive por el precio de 2.000 ptas con póster de regalo. Tel. (973) 76.11.66
Javier Castillo Magaña
Lérida
Ref. 373

Vendo Action Replay Pro de Mega Drive por 8.000 ptas. Está sin estrenar. Sólo Vigo. Tel. (986) 33.33.73
Fernando Souto
Porriño - Pontevedra
Ref. 374

Vendo Master System II con los juegos: Sonic, Olympic Gold, Tazmania, Alex Kidd y World Cup Italia 90, con dos Pads. Todo por 22.000 ptas. Telf.: (986) 86.49.55
Carlos Baso Amorín
Pontevedra
Ref. 375

Vendo Master System II, con 2 mandos, adaptador y 1 juego por solo 7.000 ptas. poco tiempo de uso. Tel. (91) 680.69.13
José María Gil Peraz
Leganés - Madrid
Ref. 376

Vendo Amiga 500 con ampliación de memoria Telemach 200 juegos y TV color por 65.000 ptas. Tel. (96) 372.40.27
Joaquín Romero Muñoz
Valencia
Ref. 377

Vendo Master System con pistola, dos juegos con dos mandos y Sonic, todo por 20.000 ptas. Tel. (91) 697.29.72
Jesús Cabeza Fernández
Fuenlabrada - Madrid
Ref. 378

CONTACTOS

Quisiera contactar con gente para alquilar juegos de Megadrive y de Master System. Mandaré listas a los interesados.
Telf.: 5229386.
Manuel Camacho
Madrid
Ref.:C113

Contacto con gente que tenga el Mortal Kombat para intercambiar ideas, golpes y además también compro Populous 1 o 2 por un precio a convenir o cambio por uno mío. Telf.: (967) 398049.
Antonio Sánchez
Bienservida, Albacete
Ref.:C114

Atención, si queréis pertenecer al club Master-Gear de la Game Gear mandar una carta con vuestros datos personales a: c/Vicario Belenguer nº19, 5, Alboraya, C.P. 46120, Valencia. Recibiréis el carnet.
Jorge Soriano
Alboraya, Valencia
Ref.:C115

Hola, quisiera contactar con la ref.: V233 para comprar el Shadow Dancer por 2.000 ptas, el Street of Rage por 3.000 ptas. Por favor interesados llamar al Telf.:(928) 732448. Que estén en perfecto estado.
Rafael Altier
Las Palmas de Gran Canaria
Ref.:C116

Hola colegas, el día 1 de Noviembre del 93 abrió el club de los consoleros. Revistas con trucos y reportajes cada semana gratis y carnet propio. Premios mensuales. Cambio de juegos de Game Gear, Master System y Nintendo. Interesados llamar al (981) 282756.
Diego Cabanela
La Coruña, Galicia
Ref.:C117

CAMBIOS

Cambio los juegos para Megadrive Sonic y Sonic 2, Super Kick Off y Super Real Basketball. Telf.: (988) 249144
José Alvaro
Orense
Ref.:I345

Cambio los juegos Super Hang-On, European Club Soccer y Super Thunder Blade. Telf.: (988) 249144
José Alvaro
Orense
Ref.:I346

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Cambio Game Gear con lupa, adaptador y 40 juegos por Master System o por Megadrive con juegos. Sólo Madrid. Telf.: (91) 4462010.
Carlos González
Madrid
Ref.:1347

Cambio una Master System con 4 juegos: Sonic, Sonic 2... etc., mas una Nasa con 210 juegos, 2 pads y 4 accesorios por una Megadrive con 4 juegos. Sólo Madrid. Llamar al 7736198 de 3 A 5.
Manuel Sagra
Madrid
Ref.:1348

Cambio el juego Sonic por el Wrestlemania. Telf.: (942) 776029.
Jorge Fernández
Valderredible, Cantabria
Ref.:1349

Quisiera cambiar el juego Space Harrier II por otro juego de Mega Drive, preferiblemente Jungle Strike. Telf.: 7724898. Llamar de 4 a 9, tardes.
Daniel
Vicario
Madrid
Ref.:1350

Cambio juego de MD, el Strider y consola Master System por 10.000 ptas., con pistola. Los juegos por 4.500 ptas. Telf.: (958) 552215. También cambiaría juegos de MS por cartuchos de MD o también los compro por menos de 2.500 ptas., o por 3.000 ptas. si son buenos.
Juan José
Churriana de la Vega, Granada
Ref.:1351

Cambio Tazmania por el Wimbledon 2 de MS. Telf.: (96) 3613991.
Alberto Lorca
Valencia
Ref.:1352

Cambio el juego Super Real Basketball de Megadrive por el Revenge of Shinobi o el Shadow Dancer.Telf.: (95) 2291034.
Carlos Roman
Málaga
Ref.:1353

Vendo por 3.000 pts o intercambio por otro el juego de Dick Tracy para MD. Telf.: (922) 771810 (Jonay).
Trino Jonay Glez
Granadilla, Tenerife
Ref.:1354

Vendo o cambio Batman Returns para MD (sólo tiene un mes). Su precio es 5.000 ptas. o lo cambio por Alien 3, Sonic II, Tortugas Ninja, X-Men, Grand Slam o Tazmania. Telf.: (91) 5605095.
Tardes. Sólo Madrid.
Javier Carrillo
Madrid
Ref.:1355

Cambio Super Nintendo con 7 juegos y un mando por Megadrive. Preguntar por Angel. Telf.: (982) 428138.
Angel
Quiroga, Lugo
Ref.:1356

Cambio Cyborg Justice, Zero Wing, Hellfire, Saint Sword, Risky Woods, Ex-Mutant por otros que no tenga. Mi teléfono es 7059771.
Julián García
Madrid
Ref.:1357

Cambio juego para Master System, el Super Mónaco GP y Cyber Shinobi por alguno de deportes. Llamar (93) 3987950.
Ricardo Ramos
Badalona, Barcelona
Ref.:1358

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 22







¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

?Te escribo para que me digas que puntuación le darías al Street Fighter 2 de MD y si has probado el de la competencia . Ya sabes cuál te digo ¿no?
¿Y al Fatal Fury?, La que he visto es de un 86% y me parece poco, no crees tú que al menos merece un 90%? Muchas gracias Sonic.
David García
Santa Cruz de Tenerife

La puntuación que le daría al Street Fighter 2 sería de un 85%, y efectivamente, he probado el de la competencia (y la verdad es que me ha gustado un pelín más).
Sobre el Fatal Fury, estoy de acuerdo con la puntuación que has visto, porque después de probar todas sus posibilidades y de llegar al final una y otra vez me he preguntado siempre: ¿y eso es todo? En mi opinión le falta algo más de espectacularidad al juego, de trabajar más las introducciones y los finales del juego así como más esmero en el apartado del sonido, que últimamente se está dejando mucho en la Megadrive.

?¡Hola Sonic! Uta uta papatua tua hupaualta... ejem, perdona mi costumbre de hacer el indio, pero no lo puedo remediar. Te diré que tengo una Game Gear y los juegos Sonic, Sonic 2 y algunos más. Seguro que esto de la locura me ha pasado de tanto jugar al Sonic 2. Y es que no lo puedo remediar. Oye, consolega, échame una manita ¿eh?
Ahí van mis preguntas y causas de mis penas penitas penas.
1- ¿Podrías decirme algunos trucos para el Sonic 2 de Game Gear? Sobre todo del primer monstruo, y cómo coger la esmeralda en el mundo del ala delta.
2- ¿Qué te parece el Global Gladiators? ¿Es mejor que el Ninja Gaiden o Dragon Crystal?
3- ¿Te parece una buena compra el Home Alone?
4- Tengo un hermano pequeño, que no puede utilizar la consola, porque no comprende los juegos, y se arma un lío. Tiene 8 años, ¿podrías aconsejarme un par o tres de juegos?



5- ¿Tiene fondos el Mortal Kombat para Game Gear? En caso de que no ¿por qué?
6- ¿Hay alguna posibilidad de que en un futuro se saque el Dragon Ball para la pequeña de Sega?
Bueno, compi, aquí te dejo mis quebraderos de cabeza. Espero que me los soluciones. Y que el hijo de Manitú (Matutano), te acompañe.
José Casas "Pilaf"
Cuevas del Almanzora, Almería

1- Querido consolega indio, con este truco, alucinarás por un tubo, podrás empezar en cualquier zona y cualquier acto. Debes pulsar durante la presentación (cuando se ve a Tails corriendo) la Diagonal Abajo-izquierda junto con los botones 1, 2 y Start. Déjalo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el codiciado menú.
2- Sin duda alguna Global Gladiators es más divertido y duradero que el Ninja Gaiden y Dragon Crystal, pero no por ello es mejor, o sea que tú decides...
3- No, en mi opinión es un juego que no tiene un desarrollo entretenido y una vez que has jugado unas cuantas partidas, ya no tienes interés por llegar al final y lo más seguro que lo arrincones en la estantería.
4- Sin duda los más recomendables son el Penguin, Donald Duck, Factory Panic y Mickey Mouse.
5- Si tiene fondos, no son igual de detallados que en la Megadrive pero no nos podemos quejar, ya que el juego en general es una delicia.
6- No.



?Hola Sonic, tengo 26 años (un poco mayorcito, según algunos para los videojuegos, pero es mi peor vicio) y aunque hace poco tiempo que tengo una Megadrive y una Game Gear, ya tengo ocho cartuchos de la primera y dos de la segunda. Sólo llevo dos meses (perdón, pero no volverá a pasar) comprando tu revista, y en un futuro no lejano quisiera comprarme para mi Megadrive una Mega CD, y estoy pez en el tema, de ahí que quisiera que me contestases algunas preguntas:
1- ¿Hay algún número que trate a fondo los detalles de este estupendo aparato? ¿Publicaréis algo sobre el tema?
2- Donde yo vivo no hay muy buen servicio, pues en las tiendas no están muy enterados. ¿Cómo andan de precio? ¿Sabes de alguna oferta? Aparte de los dos últimos meses, compré tu número 12 y entonces vi en un anuncio un precio de 49.000 ptas. ¿Han bajado?
3- Aparte de esto quería preguntarte algo sobre el juego Lotus Turbo Challenge, y a mí no me gusta darme por vencido fácilmente pero he llegado a la tormenta y me es imposible pasar el último tramo ¿Hay algún truco para que te dé más tiempo, velocidad o algo para llegar, aparte de los iconos?
Gracias anticipadas. Good bye.
Juan Carlos
Tomelloso, C. Real

1- En el número 3, tenemos un reportaje sobre el Mega CD que te deja bastante claro las características de este aparato.
2- No, sigue al mismo precio, esperemos que no tarde en bajar.
3- Estos códigos permiten clasificarse todas las veces o recibir turbos ilimitados: MANSELL y SLUGPACE respectivamente.

?¡Hola Sonic! me llamo José Tomas y tengo una Megadrive:
1- ¿Cuál de estos cartuchos es el mejor "Fatal Fury" o "Street Fighter 2"? ¿Cuánto cuesta cada uno?



de Sonic



2- ¿Hay algún truco en Dick Tracy?
3- ¿Hay algún truco en Kid Chamaleon aparte del de la segunda pantalla, que sea para llegar al final?
¡Hasta pronto!
José Tomas
Valverde del Camino, Huelva

1- De los dos prefiero Street Fighter 2, y su precio es de10.190 ptas. y el Fatal Fury es de 7.190 ptas.
2- Desde el principio del juego, cuando Dick Tracy habla con su reloj, pulsa arriba, abajo y Start, y te librarás de los disparos de los enemigos.
3- Exactamente para llegar al final no tengo el truco pero sí te puedo dar unos cuantos consejos en ciertos niveles.
Ve a Blue Lake Woods (en el primer nivel), segundo período, salta sobre la P que está más a la izquierda de la pantalla y golpea con la cabeza en el vacío. Los bloques que disparan un pequeño punzón aparecerán e irán a romper los bloques de lo alto del muro, situado un poco más lejos. De esa forma no tendrás que bajar a los pozos.
Intenta guardar el tornado (CYCLONE) para el nivel "Under the Skull Montain 1". Verás un pasaje secreto en el muro de la derecha, no entres en él. Debes hacerlo en otro pasaje situado más arriba que llega hasta una sala donde hay bonus.
En el nivel "Wind City" ve a la derecha hasta que encuentres unos bloques de caucho. Rebota en ellos y atraviesa el muro de la izquierda. Hay un pasadizo secreto hasta una sala aparentemente vacía. Salta y descubrirás un samurai (RED STEALTH) y dos diamantes.
En el nivel "Dragon Spike" ve al túnel y serás teletransportado. Date impulso y salta del teletransportador a la izquierda, verás que el puente no se ha roto y anda sobre él y obtendrás la vida que se encuentra en este puente invisible.
En el nivel "The Wispering Woods 1", al final, no cojas la bandera sino el teletransportador que se encuentra un poco más arriba. Te llevará a "Elsewhere" donde si buscas bien encontrarás un rinoceronte (BERZEKER). Sal de ahí e irás directamente a "The Wispering Woods 2". En los rinocerontes, atraviesa el muro de la derecha y llegarás a una bandera.
Guarda el samurai para el nivel "Devil's March 2". Al empezar, salta y atraviesa la piedra que está debajo de ti. Cae en el agujero y saltarás un montón de pantallas, evitando así muchos obstáculos.

¿¡Hola Sonic! Me encantaría que me respondieras a estas preguntas.
1- ¿Hay alguna forma de elegir fase en el Revenge of Shinobi de Megadrive? ¿Y en el Ghouls'n Ghosts?
2- ¿Puedo elegir al mismo personaje en el Streets of Rage jugando a dos?
3- ¿Es verdad que Sega va a lanzar una consola de 32 bits?
¿Cuántos bits tiene la Game Boy?
Sergio Palacio
Colindres, Cantabria



1-No, de momento no se tiene noticia sobre este truco pero puedo darte el de las vidas adicionales. Vete a la fase 4-2. Si disparas al primer cinturón verás aparecer una caja de vida adicional. Esta caja contiene dos vidas, así que si coges la caja y te matas, todavía te quedará una vida y podrás volver a repetir cuantas veces desees. Si en pantalla aparece el número máximo de vidas no te preocupes, ya que si sigues cogiendo, las tendrás aunque no figuren en pantalla.
¡Enhorabuena! Eres el primer afortunado del 94 con el mogollón de trucos que tengo para este juego. 1er truco: En el nivel de hielo, sigue los siguientes pasos para llegar al final sin esfuerzo: rompe primero las dos manos gigantes, después, déjate caer al nivel inmediatamente inferior y sitúate en el borde derecho. Cuando salga la serpiente, tócala por la derecha y te verás arrojado a través de los espinos sin sufrir más daño que el de perder la armadura. Finalmente, aterrizarás junto al monstruo de ese nivel, habiendo evitado así de recorrerlo entero. 2º truco: Para elegir la fase en la que jugar: Cuando aparezca el símbolo de Ghouls´n Ghosts presiona ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA y oirás un sonido agudo. Ahora pulsa la dirección que quieras en el control pad y pulsa Start dos veces.
Nivel 2: Arriba, arriba-derecha, arriba-izquierda y start dos veces.
Nivel 3: Abajo, abajo-izquierda y start 2 veces.
Nivel 4: Izquierda y start dos veces. Nivel 5: Derecha y 2 veces start.
Si queréis empezar en la mitad de cada nivel, sólo tenéis que hacer todo lo de antes pero con el botón A pulsado. Además si queréis ver al monstruo final, a Loki en persona, pulsad abajo derecha y, como ya sabéis, dos veces start.
3er truco: Para conseguir la ansiada inmunidad pulsar A, arriba, A, abajo, A, izquierda, A, derecha. Si lo has hecho bien oirás un ruido extraño, cuando ésto suceda pulsa start y aparecerá una poción de uno o dos jugadores, presiona A,B,C, y start y lo mantienes apretado hasta que nuestro querido Arthur aparezca en pantalla. 4º truco: Cuando llegues a Loki, el Boss, ponte justo debajo de él y dispara tratando de evitar las bolas con que te ataca. Después de unos diez golpes, se transformará en un enjambre de avispas y después volverá a su forma original. Apártate y espera a que se muera. 5º truco: Para



hacer que el juego vaya más despacio, basta con apretar Pause durante una partida y después el botón B. Cuanto más tiempo lo mantengas apretado, más despacio irá el juego. Para detenerlo completamente, en lugar de pulsar B, pulsa Start. 6º truco: Pulsa los tres botones a la vez cuando el libro comience a volver sus páginas después de un "Game Over". No es un truco, sino más bien una especie de gracia.
2- Para jugar los dos con el mismo personaje, hay que mantener pulsado el botón B t dar a la derecha en el pad uno, o también el botón B y izquierda con el controlador 2. Manténlos apretados y pulsa C en el panel dos, ten todo pulsado y cuando aparezca la primera pantalla de opción, déjala pasar. Elige el modo de dos jugadores y podréis elegir al mismo personaje.
3- Es tan cierto como la vida misma, y según dicen, será compatible con la Megadrive y el Mega CD. La Game Boy tiene 8 bits.



Mega Force 1
Mega Force 2
Mega Force 3
Mega Force 4
Mega Force 5
Mega Force 6
Mega Force 7
Mega Force 8
Mega Force 9
Mega Force 10
Mega Force 11
Mega Force 12
Mega Force 13
Mega Force 14
Mega Force 15
Mega Force 16
Mega Force 17
Mega Force 18
Mega Force 19
Mega Force 20
¡¡¡ATENCION!!!
NO TE PIERDAS MEGAFORCE,
LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA
SI TE FALTA ALGUN NUMERO
EN TU COLECCION MANDA
EL CUPON
CUPON DE PEDIDO
SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: ..... Mega Force Nº: .....
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION
CODIGO POSTAL POBLACION
PROVINCIA TELEFONO
FORMA DE PAGO:
Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES C/ Córcega 267, principal 2ª, 08008 Barcelona
Giro postal Nº .... a AVANTGARDE PUBLICACIONES (indique el concepto del pago en el apartado texto)
SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas
Para los números 1 al 10
Para los números 11 en adelante
MEGA force
-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único con cada cupón
ENVIA ESTE CUPON A:
AVANTGARDE PUBLICACIONES
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2ª, 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

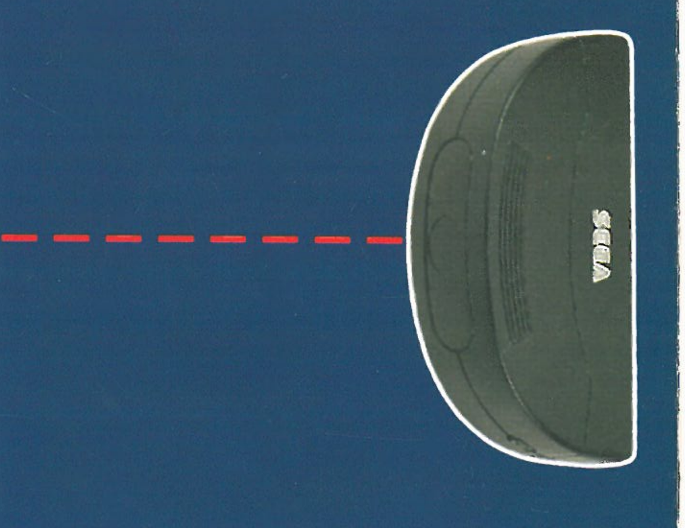
¡6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.



Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.

CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...



ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!.
¿Quién da mas?.



Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...

